「鉄拳」シリーズを噛み締める！ 15年の歴史を総括特集！

平成22年1月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第11巻 第3号 通巻118号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

eb! enterbrain
2010
March
No.118
定価
880yen

特集2
◎FPS初心者も、これさえ読めばすぐに遊べる!!
サイバーダイバー 全ジョブ・全武器完全解説

◎大空へ飛び立て!!
新春シューティング祭り第一部 KOF SKY STAGE スターティングマニュアル

特集3
◎弾!弾!弾! アーケードにそびえ立つSHTの巨人!!
新春シューティング祭り第二部 CAVE 15th ANNIVERSARY ～SHOOT'EM ALL!!～ 特集・ケイブ15周年

◎気になるあの娘を徹底解析!
アルカナハート3 全聖女&全アルカナ技データ集(前編)

特集1
鉄拳シリーズ15周年特別企画
ROAD TO THE KING OF IRON FIST
「鉄拳」が織りなす15年の歴史を
多方面から紐解く
鉄拳プレイヤーのための30P!

◎開催タイトル発表!!
闘劇'10

◎資料請求でゲームソフトプレゼント!
GAME CREATOR SCHOOL 2010 WINTER

◎PRフェアリープレゼントもあるよ!
LORD of VERMILION II 深淵より招かれしモノ 新バージョン情報公開!

◎最新バージョン稼働開始!
pop'n music 18

◎"まもるクンは呪われてしまった!"の
カワイイキャラでおなじみの「高山瑞季」先生
描き下ろし萌えイラスト!!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂

◎ウメハラの思考に迫る大好評連載コラム!
ウメハラコラム・道

◎杏野はるな×女性ゲームプレイヤー対談!
第四回目は女性アーケードゲームライター「閃昼」さん(最終回)
杏野はるなのLady's Gamecenter

◎鉄拳15周年記念スペシャル!
ぱみゅーだとらいあんぐる! 一第七回一
キャラに命を吹きこむ魔法使い
「3Dアニメーター」とは!!??

KOF空へ
KOF SKY STAGE™
“正闘派”シューティング　KOF スカイステージ
アーケードにて好評稼働中!

TAITO Type X
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1丁目16番17号
SNKプレイモア 公式サイト
www.snkplaymore.co.jp
SNK
PLAYMORE

「闘劇」、それは対戦格闘ゲームの最高峰。

グランドスケジュール

地方予選大会

2010年5月～7月に
日本全国各地のゲームセンター
および世界各国の予選会場にて開催

全国決勝大会

「闘劇'10 FINAL」として、
2009年9月、都内にて開催

闘劇公式HPアドレス
http://www.tougeki.com/

「闘劇」は、数々の予選を勝ち抜いてきたプレイヤーたちの中から、「対戦格闘ゲームのNo.1」を決める全国規模……いや世界規模のゲーム大会です。全国のゲームセンターで行なわれる地方予選には、延べ2万8千人のプレイヤーが参加。最終決戦となる決勝大会には、なんと6,000人以上の対戦格闘ゲームファンが足を運ぶ、「世界最大級の対戦格闘ゲーム大会」となりました。

海外からの参戦も多く、米国西部・東部・中南部、イギリス、フランス、ドイツ、オーストラリア、韓国、北京・上海、台湾、香港など数多くの国々でも予選が開催されています。

ゲームによる競い合いの楽しさを、ドラマティックで、エキサイティングに見せることができる、日本唯一のゲーム大会・イベントが、この「闘劇」です。

今年の「闘劇」は、大きな変革をします。

より多くのプレイヤーに満足してもらえるように、例年の決勝ステージ以外にもステージを設けて祭典形式で運営するため、開催タイトルのカテゴリーをAとBに分けています。

詳細は闘劇公式HPにて随時発表していきますので、そちらをご覧ください。

開催タイトル発表＆予選開催店舗募集！

闘劇'10予選開催店舗（ゲームセンター）を闘劇公式HPにて募集します！
毎年プレイヤーから「なぜ近所のゲーセンで予選が開催されないの？」との問い合わせが多数ありますが、予選開催店舗の決定は、ゲームセンターの自発的な申し込みにて決定しています。
近所のゲームセンターで予選を開催してほしい場合は、店員さんに「闘劇の予選開催に申し込んで！」とお願いしましょう。
予選開催店舗の申し込みは闘劇公式HPからしかできませんので、店員さんに教えてあげてください。

3 on 3 STREET FIGHTER Ⅳ
CAPCOM

3 on 3 鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
BANDAI NAMCO GAMES

2 on 2 BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT
SNK PLAYMODE

2 on 2 ARCANA HEART 3
EXAMU

1 on 1 THE KING OF FIGHTER 2002 UNLIMITED MATCH
SNK PLAYMODE

3 on 3 Virtua Fighter5 R Ver.C
SEGA

3 on 3 GUILTY GEAR XX ΛCORE
ARC SYSTEM WORKS

3 on 3 STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE Fight for the Future
SNK PLAYMODE

1 on 1 戦国BASARA X
CAPCOM

3 on 2 SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X Grand Master Challenge
CAPCOM

■大会名称
闘劇'10
THE 8th ARCADIA CUP TOURNAMENT
■大会主催
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
■お問い合わせ
http://www.tougeki.com/info_contact

※シングル戦（1on1）、タッグ戦（2on2）、チーム戦（3on3）の開催形式は、現時点のもので、変更の可能性があります。
※開催タイトルは、現時点でのバージョン表記です。予選開催後～本選までにバージョンが変更されるなど、競技に影響を与えるアップデートがあった場合などは、どのバージョンで運営するかなど、本誌ならびに公式HPにて告知致します。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

CONTENTS —目次— ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

鉄拳
©1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc.

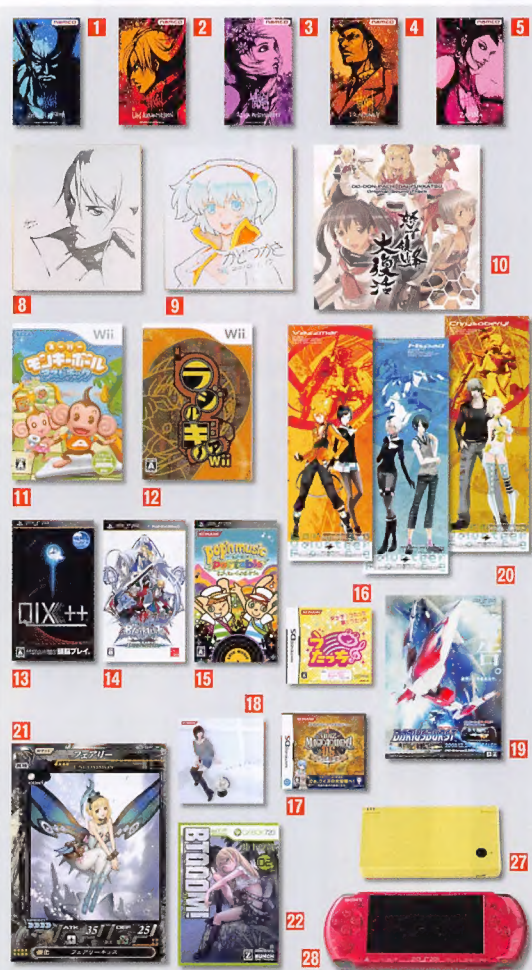
2010 MARCH No.118

INDEX (掲載順)

GAME (50音順)

AD

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

PRESENT —賞品—

応募締切 2010年2月26日(金)当日消印有効

「鉄拳6BR」スペシャルIDカード(ナムコ/バンダイナムコゲームス提供)**各3名 計15名**※詳細はP005を参照。

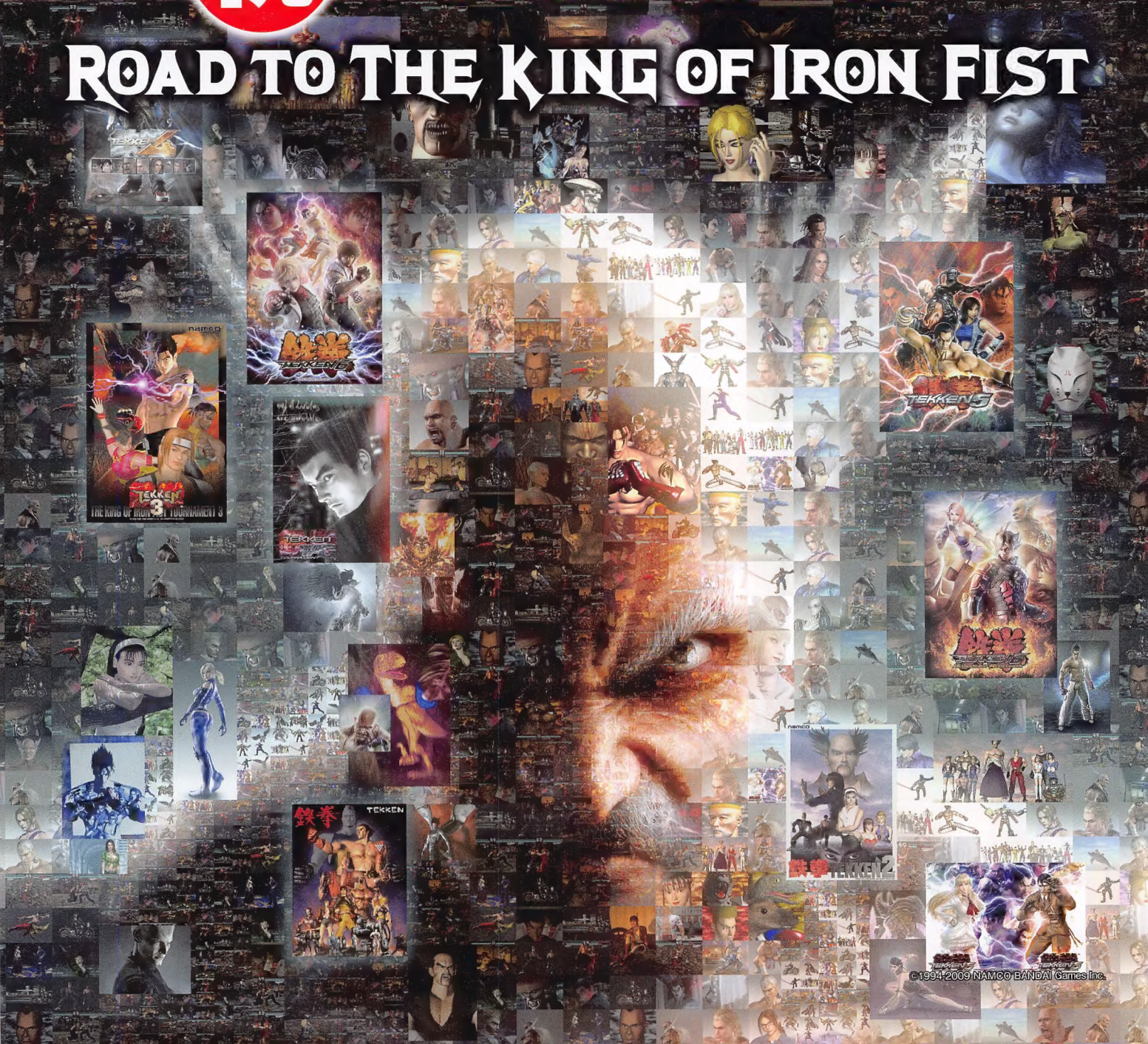
1 平八 2 ラース 3 アリサ 4 ドラグノフ 5 ザフィーナ

6 「鉄拳5DR」限定カード(編集部提供)**5枚セット1名**
7 ARCADIA EXTRA「鉄拳4」、「鉄拳5」、「鉄拳5DR」、「鉄拳6」ムック6冊セット(編集部提供)**5名**
8 コタニトモユキ先生描き下ろしケイブ15周年記念サイン色紙(編集部提供)**1名**
9 かどつかさ先生描き下ろしケイブ15周年記念サイン色紙(編集部提供)**1名**
10 『怒首領蜂大復活』オリジナルサウンドトラック(ケイブ提供)**3名**
11 Wiiソフト『スーパーモンキーボール アスレチック』(セガ提供)**1名**
12 Wiiソフト『ラジルギノアWii』(マイルストーン提供)**1名**
13 PSPソフト『QIX++』(タイトー提供)**3名**
14 PSPソフト『ブレイブルー ポータブル』(アークシステムワークス提供)**3名**
15 PSPソフト『ポップンミュージック ポータブル(KONAMI提供)**1名**
16 ニンテンドーDSソフト『うたっち』(KONAMI提供)**1名**
17 ニンテンドーDSソフト『クイズマジックアカデミーDS~二つの時空石~』(KONAMI提供)**1名**
18 CD「ボクをさがしに」(KONAMI提供)**1名**
19 『ダライアスバースト』スペシャルポスター(タイトー提供)**5名**
20 『旋光の輪舞DUO』短冊ポスターセット・ハルモニア義勇軍編(グレフ提供)**1名**
21 PRフェアリー(スクウェア・エニックス提供)**5名**
22 BTOOOM! 2巻(新潮社提供)**3名**
23 高山瑞季先生描き下ろし サイン色紙(編集部提供)**1名**※詳細はP072を参照下さい
24 AOU2010アミューズメントエキスポ招待券(20日:一般公開日のみ)(AOU事務局提供)**5組10名**
※この招待券の応募締切は2月5日の消印まで有効とさせていただきます
25 東京ジョイポリス パスポート(セガ提供)**2枚セット5名**
26 ナンジャタウン パスポート(ナムコ提供)**2枚セット5名**
27 ニンテンドーDSi(編集部提供)**2名**※色は選べません
28 プレイステーション・ポータブル(編集部提供)**2名** ※色は選べません
29 特製図書カード(編集部提供)**10名**※絵柄は時期によって変わります

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY

本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

鉄拳
祝 15周年特別企画！
世界大会開催決定！
※詳細はP21を参照
ROAD TO THE KING OF IRON FIST
©1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc.

鉄拳15周年!!

1994年12月、後にアーケードゲーム界を席巻する大ヒット3D格闘ゲームシリーズとなる『鉄拳』が各地のゲームセンターで稼動を開始した。

『2』、『3』と回を重ねるごとにその人気は高まっていき、日本だけにとどまらず、世界中の格闘ゲームプレイヤーたちを熱狂させるに至った。

しかしそんな人気にあぐらをかくことをせず、『4』では現在稼働中の『6BR』に取り入れられているシステムの礎となる要素を数多く取り入れるなど、常に"新しい鉄拳"にチャレンジしてきた。

そして現在、全国各地のゲームセンターでは『6BR』が稼動しており、テッケナーたちが己の腕を競いあい、楽しみながらプレイされている。

そんな『鉄拳』が歩んできた15年の歴史を振り返り、皆で楽しみながらお祝いをしていこうと思う。

バーチャファイター開発チームからのお祝いコメント

15周年おめでとうございます。鉄拳はシリーズ通してスピード感と壮快感のあるとても好きなゲームで、特にたくさんプレイした思い出があるのは、『鉄拳2』と『鉄拳タッグトーナメント』(『TT』)でしょうか。タイムリリースキャラクターやぶっ飛んだボスの攻撃方法の魅力や、『TT』のタッグコンボの奥深さに時間を忘れるくらいやり込みました。それからさまざまな進化を遂げた今でも、圧倒的な壮快感！　超綺麗なムービー！　驚異的なキャラクター数と攻撃方法！　これこそ鉄拳『らしさ』という根本を守って進化し続けていますよね。

おかげさまで車が買えるくらいの金額をアーケードで使ってしまっていると思いますが、今後もこの「らしさ」を追求して私を含むプレイヤーを驚かせてほしいです。

鉄拳とバーチャファイター、同じ3D格闘ゲームというジャンルで、楽しさに対する表現の方法はそれぞれ異なりますが、今後も刺激しあいつつ、お互いの表現を極めていけたらと思っています。

株式会社セガ　バーチャファイターチーム
ゲームディレクター　片桐大智

CONTENTS

Part I

Part II

2010年1月17日、三島平八の声優を務める郷里大輔さんがお亡くなりになりました。この度は思いがけないご訃報に接し、信じられない思いでおります。心よりご冥福をお祈り申し上げます。

月刊アルカディア編集部一同

PRESENT

鉄拳6スペシャル称号カード
全5種類　各3名様!

平八称号「返り咲き」
ラース称号「逆2択」
アリサ称号「大丈夫け」
ドラグノフ称号「超無口」
ザフィーナ称号「狂星」

※各称号の受取り方法に関しましては、携帯電話サイト[TEKKEN-NET]をご確認ください。
http://tekken-net.jp/

鉄拳5DR 限定カード5枚セット
5枚セット 1名様
※こちらのカードは使用できません。

鉄拳特集プレゼント諸注意
このコーナーのプレゼントに応募したい方は本誌のアンケートハガキの自由欄を使用して下記の質問の答えを書いて応募してください。
※プレゼントの応募番号などはP003を参照。
質問1：鉄拳特集の感想・要望
質問2：連載コーナー「ナムコ魂」の感想・要望
質問3：これからの鉄拳に望むこと

アルカディアムック鉄拳シリーズ 6冊セット5名様

鉄拳4セット

鉄拳5

鉄拳5DR

鉄拳6セット

1994年、すべてはここから始まった!!

アーケード版作品データ	
稼働時期	：1994年12月
使用基板	：SYSTEM11
操作方法	：1レバー+4ボタン
コンシューマー版作品データ	
移植版機種	：PlayStation
移植版発売	：1995年3月

今や、格闘ゲーム業界を引っ張る存在にまで成長した「鉄拳」シリーズ。発売当初は独創的過ぎたこの作品が、いかにしてプレイヤーに受け入れられていったのか。時代背景を追いながら見ていこう。

色モノ扱いされるも、家庭用でヒットを記録

1994年。本格的3D格闘ゲームの元祖である「バーチャファイター」シリーズの第二作目である『バーチャファイター2』がアーケード業界を席巻する中、ひっそりと産声をあげた「鉄拳」シリーズ。「リアルな格闘技」を追求する「バーチャ」シリーズとは対照的に「コミカルな動き」や「濃いキャラクター」（ロボット、熊、覆面レスラー、謎の忍者etc.……）で話題を呼び、各地のプレイヤーに大きなインパクトを与えた。

しかし、「バーチャ」シリーズや「ストリートファイター」シリーズがゲームセンターのシェアを大きく占める中、鉄拳シリーズは知名度は今一つ。まだ当時は、一部のユーザーに支持されている作品の1つに過ぎなかった。

この状況を大きく覆したのが、1995年のプレイステーション版の発売。発売間もないプレイステーションからnamco（現・バンダイナムコゲームス）のゲームが発売されるということで注目を浴び、予想外の売上げを記録。家庭用格闘ゲーム初となるストーリームービーなども人気を博し、一躍、namcoブランドの看板作品に大出世した。ここから、「鉄拳」シリーズの歴史が動き始める。

未成熟だったゲームシステムとバランス

現在のシステムとの差異は？

現在稼動している『鉄拳6BR』と比べると、かなり簡素なゲームシステムだった初代『鉄拳』。『5』や『6』から鉄拳を始めたというプレイヤーには、全く別のゲームとして目に映るかもしれない。現在のゲームシステムと比較して、中でも目につく相違点を挙げていくと……。

①横移動が無い

3Dゲームであるため、当然画面の奥行きはあるが、「横移動」という手段を使って自由に移動することはできなかった。

②受け身が無い

ダウンしたときは、レバー操作とボタン連打で通常よりも素早く起き上がることができる。それでも、起き上がるまでにはかなりの時間がかかるため、追撃が確定してしまう場面が多い。

③先行入力が無い

最も違和感を感じるであろうポイント。硬直を見切って「目押し」で入力する必要があり、確定反撃を決めるのにも一苦労する。その分（？）、「ワンツーパンチ（🎮🎮）→ワンツーパンチ」などの、目押しでつながる地上コンボが数多く存在する。

④投げ抜けが無い

すべての投げ技に「投げ抜け」が存在しないため、強力な崩し要素となる。それゆえ、「ジャブ（🎮）→投げ」という連係は「ワンパン投げ」として猛威を振るい、「ハメ」と呼ばれるほどであった。

⑤空中コンボの補正ダメージが無い

空中の相手に技を当てても、地上時と同じだけのダメージを与えることができる(！)。そのため、「浮かせ技→ワンツーパンチ→崩拳（⇩⇧⇨🎮）」というシンプルなコンボだけで、相手の体力のほとんどが無くなってしまう。今考えると恐ろしいシステムである。

大ダウン攻撃など、ジャンプ系の技は非常～に高くジャンプする初代『鉄拳』。今見るとシュールな映像だ。

空中ヒットでこの減り！攻撃力の高い単発技を組み込めば、すさまじいコンボダメージとなる。

CLOSE UP! 『鉄拳』① プレイ中の視点変更が可能

全シリーズ通して初代鉄拳でのみ可能であったのが、プレイ中の視点切り替え。アーケード版ではスタートボタンを押すことで、家庭用版ではセレクトボタンを押すことで4つの視点を選ぶことができ、好きな角度からキャラクターを眺めることができる。見やすいデフォルト（真横からの視点）で遊ぶプレイヤーがほとんどだったが、別の視点から見ることで、モーションが見やすくなる技があったり、思わぬ発見ができたりするなんてことも。namco初の3D格闘ゲームということで実験的に導入されたシステムだったのか、次回作の『2』では消えてしまった幻のシステムである。家庭用版を持っている人は一度試してみよう。

視点が変わっただけでかなり違った印象に。いろいろと試してみるのも面白い。

CLOSE UP! 『鉄拳』② 家庭用版ロード画面のギャラガ

家庭用の鉄拳では、本編のロード時間中に、namco往年の名作STG『ギャラガ』をプレイすることができる。用意されているステージは全部で8つ。「コンティニュー回数を1回までに抑えつつ、全ての敵を漏らさず倒す」という条件を満たすことで、隠しキャラの「デビルカズヤ」を選べるようになる。条件を満たすのはかなりシビアで、何度もプレイして敵の出現パターンを覚えなくてはならない。こういったおまけゲームの存在で、namcoの「遊び心」をふと感じ取ったりする……そんな今日このごろ。

簡単なようで、やってみると意外と難しい。

このころは、こんな見た目でした。

鉄拳、ここに本格的始動!

前作からの進化とタイムリリースの衝撃

「格闘ゲーム戦線」にのろしをあげた前作から、わずか8カ月。しかし、短い開発期間であったものの、あらゆる点において劇的な進歩を遂げたのがこの『鉄拳2』である。美麗になったグラフィック、キャラ数・技数の倍化など、前作からのとてつもないゲーム性の強化にプレイヤーたちは度肝を抜かれた。前作の家庭用で多くのファンを魅了した『鉄拳』は、この家庭用ユーザーたちを、ゲームセンターへと足を運ばせることに成功したのである。

また、アーケード版『鉄拳2』の大きな目玉となったのが、タイムリリースシステムである。これは、基板の稼働時間がたつにつれて、使用できなかったボスキャラクターたちが次々と使用可能になっていくというもの。足技を主体とするペクや目からビームを放つデビル、"戦うカンガルー"ロジャーなどなど、個性的なキャラクターが出現していくにつれて、プレイヤーたちの対戦熱もよりいっそう過熱していったのは言うまでもない。稼働後、時がたつほど下火になっていくのが常の格闘ゲーム業界。タイムリリースシステムは、この「インカム低下問題」を解消した、画期的システムなのである。

鉄拳 TEKKEN 2

アーケード版作品データ	
稼働時期	：1995年8月
使用基板	：SYSTEM11
操作方法	：1レバー+4ボタン
コンシューマー版作品データ	
移植版機種	：PlayStation
移植版発売	：1996年3月

単発技の打ち合いが基本だった前作と比べ、『2』ではキャラクターの「戦術的個性」が色濃く出るようになっている。家庭用版は、プレイステーション初となる100万本の売り上げを達成。まさに歴史に名を残す作品だ。

「見た目」の個性から、「キャラ性能」の個性へ

魅力的な新キャラクターたち

●**風間準**：流れるような華麗な連係で、「新しさ」を求めるプレイヤーに支持を得た。回避不能な永久コンボが発見され、稼動2カ月後の「Ver.B」へと移行するきっかけともなったキャラクター。

●**雷武龍(レイ・ウーロン)**：カンフー映画的な動きで、熱狂的ファンを多く生み出した元祖「愛されキャラ」。「寝る(⇩or⬇⁘)」や「背を向ける(⇦or⬅⁘)」といった各種構えを持つ、初の存在でもある。

●**ブルース・アーヴィン**：パンチとキックを組み合わせた素早いコンビネーションがウリで、ワンツーパンチ(⁘⁘)派生による中・下の二択が強力。そのあまりの強さに、大会で使用が禁止されることも。

●**ロジャー**：これぞ鉄拳、という色モノキャラ。キックボタンで選択することで、2Pカラーである恐竜「アレックス」を使用することができる。

今となってはもう見られない、ロジャーの2Pカラー、アレックス。初登場時のインパクトの大きさは、今でも忘れられない。

追加された新システムは?

●**「投げ抜け」の追加**

左右の通常投げには、それぞれ⁘と⁘入力による投げ抜けが追加。しかし、コマンド投げには投げ抜けが用意されていなかったため、依然として「投げハメ」問題は残っていたのが現状だった。中でも、キングのジャイアントスイング(⇨⇦⇗⇩⇖➡⁘)やワンの残月(⇖⬉⁘)などは凶悪な性能で、使用の是非がちまたで論じられることも珍しくはなかった。

●**クイック起き上がり、横転の追加**

⁘連打による「クイック起き上がり」と、⁘による「ダウン状態から横転」が追加され、起き上がりの攻防に幅が広がった。この頃はダウン状態に当たる攻撃力の高い技が少なかったため、レイで「寝る→横転」を繰り返す戦法が横行。こうしたプレイは「寝レイ」と揶揄され、嫌われる傾向にあった。

「返し技」が導入されたのも『2』から。この時点では「返し技返し」が無かったため、強力な防御テクニックの一つだった。

CLOSE UP! 『鉄拳2』① 家庭用の裏モード

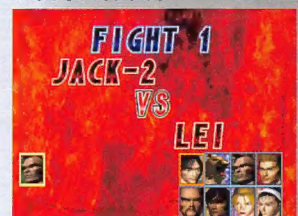
『2』の家庭用では、家庭用版限定の特殊なモードが楽しめる。「ワイヤーフレームモード」は、キャラ選択画面で、L1とL2ボタンを押したまま選択することで使用できる。キャラクターが緑色のワイヤーフレームで表示されるようになり、自分もしくは相手視点での対戦が可能となる。

「デカ鉄拳モード」は、キャラ選択後にロード画面(VS.が表示されている画面)に入る前に、セレクトボタンを押し続けると発動。その名のとおりキャラクターの頭が大きくなる。見た目のインパクトはかなりのものだ。

ありえない視点からのプレイが新鮮。

かわいい見た目に。二段階までデカくなる。

CLOSE UP! 『鉄拳2』② 通常のモードも充実

格闘ゲームとしては初めて搭載された「プラクティスモード」は親切設計。10連コンボの入力コマンドとタイミングがリズム音とともに表示されるので、「音ゲー」の要領で楽しく練習できる。「サバイバルモード」は敵をえんえんと倒していく。この連勝記録がギネスブックに載っていたという事実(!)からも、当時の鉄拳シリーズの人気の高さがうかがえる。「チームバトルモード」は使用キャラを複数選択し、勝ち抜き戦をしていく。人数でハンデをつけやすく、腕に差のある友達同士で対戦するときに持ってこいだった。このような充実したモードの存在があってこそ、ミリオンセラーという偉業が達成されたのではないだろうか。

「3対5」や「1対8」など自由なチーム戦ができ、1試合ごとに体力が少し回復する。

メインストリームへの偉大なる一歩

アーケード版作品データ
稼働時期　：1997年7月
使用基板　：SYSTEM12
操作方法　：1レバー+4ボタン
コンシューマー版作品データ
移植版機種：PlayStation
移植版発売：1998年3月

対戦格闘ゲームとしてはいささか未成熟だった前2作から、グラフィック、ゲーム性の両面で驚異的な進化を遂げて登場した『鉄拳3』。今日まで続く鉄拳シリーズの礎となり、格ゲー全盛期を支えた作品だ。

色モノからスタンダードへ

家庭用版が国内でミリオンセラーを記録した前作の登場から1年半、多くのプレイヤー達が期待する中、『鉄拳3』は世に送り出された。『鉄拳2』の19年後の世界を描いた本作では登場キャラクターを一新、三島一八と風間準の息子である風間仁を軸にストーリーが展開する。

アーケード版はそれまで初代『鉄拳』、『2』で使用されていたSYSTEM11からSYSTEM12へと使用基板が変更され、グラフィックが大幅にパワーアップ。また、システム面でも横移動や先行入力の追加といった、さまざまな部分において革新的な進化を遂げた。現在に至る鉄拳シリーズの方向性を決定したといっても過言ではない。「対戦格闘ゲーム」としてひとつの答えを提示し、ゲーマーたちの絶大な支持を得た本作は、今なおシリーズ最高傑作に推す声も多い。

のちに発売された家庭用版は「プレイステーションのスペックでは移植は難しい」といわれていたが、驚異的な再現度と、前作よりさらに充実したプラクティスモードなどが高く評価され、2作連続で国内ミリオンセラーを達成し、海外市場でも大ヒットを記録することとなる。

3D対戦格闘ゲームとしてのリスタート

多数の新システム導入で鉄拳の基礎が完成

『鉄拳3』から導入されたシステムでも最重要といえるのが横移動だろう。前作までは一部キャラのみのものだった行動が全キャラ、レバー操作で簡単にできるようになり、より3次元的な駆け引きが可能となった。また、先行入力が導入されたことで、それまでシビアな目押しが必要だった空中コンボが一般的なテクニックとして普及したことも爆発的ヒットの一因となっている。そのほか、起き攻めが苛烈な本シリーズには必要不可欠な、受け身によるダウン回避の導入など、現在の鉄拳シリーズにおける基本的なシステムのほとんどが本作で実装された。これらをもってようやく3D対戦格闘ゲームとしての体裁を整え、名実共に「バーチャファイター」シリーズと双璧をなす存在として、不動の地位を築くことに成功したのだ。

システムとして横移動が追加され、本当の意味で「3D」と呼べるようになったのは『鉄拳3』から。

さらに魅力的な新キャラクターが追加

キャラの「濃さ」に定評のある「鉄拳」シリーズだが、世代交代という形でほとんどの登場キャラが一新された本作でも、その魅力は受け継がれている。特に新キャラのアクの強さはかなりのもので、テコンドー使いの「花郎」、カポエイラ使い「エディ」の究極まで作り込まれた技モーションや、今やシリーズ伝統となった人外系ボス「オーガ」&「トゥルーオーガ」、家庭用版追加キャラ「Dr.ボスコノビッチ」、人気コミックとのタイアップキャラ「ゴン」(※欄外参照)などを見て、そのインパクトがきっかけで始めたプレイヤーが多かったのも、「鉄拳」シリーズならではと言えるだろう。

カポエイラ使いの新キャラ「エディ」。その美しい技の数々を見て鉄拳を始めたプレイヤーも多く、今なお高い人気を誇る。

1ラウンド奪うと変身する巨大なラスボス。プレイヤーキャラとしても使用可能で、ラスボスらしい凶悪な性能を持っていた。

CLOSE UP! 『鉄拳3』① 当時の対戦シーンの状況は?

アーケードでの盛り上がりが局地的なものだった前2作に比べ、ゲーム性や認知度が大きく上がった『鉄拳3』は、全国各地で大小さまざまな大会が開催された。プレイヤーの数、層ともにかなりのもので、現在ではあまり見られない「女性プレイヤー限定大会」や「同キャラ大会」、変わったところでは「木人大会」といったイベントものも頻繁に開催されていた。

また、プレイスタイルに対する考え方が現在とは大きく異なっていた点にも注目したい。

当時、特に関東ではいわゆる「魅せる」プレイが良しとされていた。高難度コンボやステップがもてはやされる一方で、距離を取って戦ったり、小技を駆使して「セコい」対戦をすることがタブー視される傾向にあった。

もちろん、強い技やテクニックを惜しみなく使う、いわゆる「ガチ勢」も居るのは居たのだが、主流とは言えない状況だった。これは当時のトッププレイヤーに魅せプレイ重視派が多かったこと、聖地と呼ばれた「プレイマックス新宿店」にそういったプレイヤーが多かったことが強く影響していたのではないかと思われる。

CLOSE UP! 『鉄拳3』② 今、プレイしてみると……

操作性に関してはその後の鉄拳シリーズと比較しても何らそん色は無く、キャラを動かしているだけで十二分に楽しめる。

一方、対戦格闘ゲームとしての骨組みが完成したとはいえ、一部の技やキャラクターは極悪な性能を持っており、ゲームバランスはお世辞にもいいとは言えない。

ただ、当時はバランスを突き詰めた格ゲーがまだ少なかったことや、前述した魅せプレイ重視の風潮があったことで、うまく時流に乗ったといえるだろう。

本作は家庭用版『鉄拳5』のヒストリーモードに収録されているので、未プレイの方は一度触れてみてほしい。

シリーズの代名詞的な技、最速風神拳も本作が初出。当時は出せるだけで注目された。

※……田中政志『ゴン』(講談社『モーニング』1991～2002年に連載)のキャラクター。1998年文化庁メディア芸術祭マンガ部門で優秀賞を獲得。

多くのファンに愛された奇跡の名作

アーケード版作品データ

稼働時期	1999年7月
使用基板	SYSTEM12
操作方法	1レバー+5ボタン

コンシューマー版作品データ

移植版機種	PlayStation2
移植版発売	2000年3月

現時点ではシリーズ唯一となるタッグバトルを採用し、過去作からほぼすべてのキャラクターが出演した「お祭りゲー」として登場した本作。最高傑作に推す鉄拳プレイヤーも多く、対戦シーンにもさまざまなドラマが生まれた。

タッグバトルならではの奥深いゲーム性

わずか3カ月という開発期間で制作された『鉄拳タッグトーナメント』(以下、『鉄拳TT』)は、ナンバリングタイトルではないことが示すように、ストーリー上の時系列とは関係が無い。初代『鉄拳』～『3』までの登場キャラクターたちが一堂に会するという、ファンサービス的な意味合いの強い作品だ。注目すべき点は何といっても「2対2で対戦すること」に尽きる。プレイヤーはゲームスタート時に2人のキャラを選択し、本作で追加されたチェンジボタンを使用することでキャラの交代を行うシステムとなっている。チェンジボタンを押すと現在使用中のキャラは画面外へとダッシュ、入れ替わりでパートナーが登場するのだが、特定のコンボ始動技や投げ技を当てた場合はスムーズにチェンジ可能なため、キャラを入れ替えつつ攻撃する「タッグコンボ」が可能となる。

基本的なシステムは『鉄拳3』を踏襲。ベースが同じとなっているキャラが多く、1キャラ覚えればほかのキャラクターに戦術を流用させやすかったこと、『3』に登場しなかったキャラの復活といった要因も併せて、さまざまなプレイヤーに支持された。

『鉄拳TT』ならではの読み合いが誕生

本作のキーポイントとなる新要素「チェンジボタン」が追加されたことにより、当然対戦においてもさまざまな変化が起きたのである。

①タッグコンボのダメージ

本作は2対2で対戦するため体力ゲージが二本存在する。受けたダメージの一部は赤いゲージとして残り、控えにいる間は徐々に回復する仕様だが、タッグコンボによるダメージは回復不可能となっているため、パートナーのコンボ火力は非常に重要なポイントとなっている。

②パートナー同士の相性

一定回数の攻撃を受けるとパートナーが「怒り状態」となり、一定時間攻撃力が上昇する。パートナーの「怒りやすさ」はキャラの組み合わせによって異なり、ストーリー上の相関関係から「怒りやすい」、「普通」、「怒りにくい」、「怒らない」というように差が設けられている。

③交代のタイミング

(さまざまなテクニックにより軽減可能だが)交代動作自体にかなりのスキがあり、闇雲に交代していても攻撃の的になってしまう。

主に以上の点を考慮して交代を行う必要があり、安全に交代できる状況の模索や、相手が交代するタイミングの読み合いが発生。キャラ選択、タッグコンボの構築とともにゲーム性の中核を担っている。

また、2キャラ分の体力ゲージと回復可能な体力が存在することから、上級者がかなり負けにくい仕様となっており、1試合にかかる時間が5分以上に及ぶこともままある。このため、対戦の盛り上がっていたゲーセンでは「閉店まで連勝中」といった光景が比較的よく見られたのが印象的である。

レイジシステムの原型かとも思われる怒りシステムや、シリーズで唯一「防御力」の概念があることなどからも分かるように、非常に革新的な作品であるといえるのではないだろうか。

相手には交代をさせずに、自分だけ安全に交代することが勝利の方程式。対戦において、最も腕の差が出るポイントだ。

特定のタッグには固有の交代技も。キング&アーマーキングのプロレスコンビによるロープ投げは投げ抜け不能なのだ!

CLOSE UP! 『鉄拳TT』① 韓国チャンプ襲来!

西暦2000年3月、プレイマックス新宿西口店にチャン・イクス、ソク・ドンミンという二名のプレイヤーが招待された。韓国のトッププレイヤーである両名は三日間にわたって組み手を行い、その圧倒的な実力(チャンは三日間を通して無敗だった!)を見せつけて帰っていった。それまで国内では「卑怯」とまで言われることさえあった"後ろダッシュ"を中心とした彼らのプレイスタイルは、その現場に居合わせたプレイヤーにカルチャーショックを与え「勝つために必要なテクニック」として爆発的スピードで全国に広まっていった。以降、韓国の鉄拳プレイヤーとの因縁は10年以上の長きにわたって続いていくこととなった。

シーンに絶大なる影響を与えたチャン・イクス。今でも伝説のプレイヤーとして語られる。

CLOSE UP! 『鉄拳TT』② インターネット発展期

西暦2000年前後というのは、インターネット利用者が爆発的に増加した時期でもある。i-modeやISDNなどが登場し、ネットは一般的なものとなっていった。鉄拳界においても、掲示板やホームページが次々と開設され、コンボやネタの交換が盛んにやりとりされるようになったのは『鉄拳TT』の時代なのだ。ダイヤルアップ接続が主流だった当時は、テレホーダイ(※1)タイムを利用して情報を集めるのが常識だった。それ以外の時間にネットを使おうものなら、とんでもない料金がかかってしまっていたのだ。「電話料金の請求書が原因で親にこっぴどく叱られた」なんて思い出があるプレイヤーも多いのでは?

ネットが発達する前は、コンボもネタも雑誌や口コミが情報源。便利な時代になったもんです。

(※1:登録した電話番号への電話料金が、深夜は定額になるというNTTが実施していたサービス)

新時代到来の予感

アーケード版作品データ	
稼働時期	：2001年8月
使用基板	：SYSTEM246
操作方法	：1レバー+4ボタン
コンシューマー版作品データ	
移植版機種	：PlayStation2
移植版発売	：2002年3月

歴代作品の中で、前作からの変化が最も大きい『鉄拳4』。『4』から導入された「壁」は、現在でも核となるシステムとして働いている。鉄拳シリーズは、『4』の以前、以後で分けられるといっても過言ではないだろう。

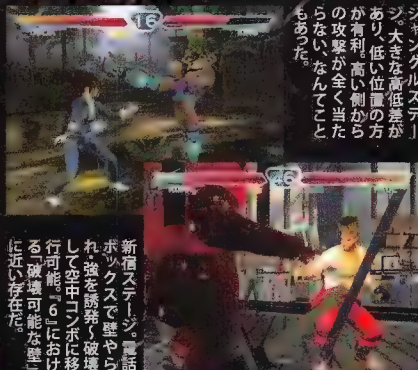
早過ぎた意欲作？ 不遇の時代

時は2001年。『TT』から2年、『3』から数えると実に4年という歳月を経てリリースされた『鉄拳4』。別次元の美しさになったキャラクターと各種ステージ。「アンジュレーション」や「横歩き」、「障害物の破壊」などさまざまな新要素が盛り込まれており、その変ぼうぶりは「新時代の鉄拳」と呼ぶにふさわしいものであった。

最大の特徴は、シリーズ初となる「壁」の導入や、後ろダッシュの距離の短縮により、前作で問題になった「待ち・逃げ」スタイルへの対策が練られている点だ。これにより、今までのシリーズとは違って接近戦での攻防が重要になり、細かいフレームの知識などが重視されるようになった。ところが、「ユーザーの希望」だったはずの待ち・逃げ対策だが、窮屈な接近戦にプレイヤーの不満が続出。空中コンボが全体的に地味だったことや、一部の固有技が大きくゲームバランスを崩していたことも災いし、『4』を境に鉄拳から離れてしまうプレイヤーが続出した。反面、奥深い攻防や、作り込まれたステージなどを支持するコアなプレイヤーもおり、そのゲーム性において、いまだに賛否両論が起こるゲームである。

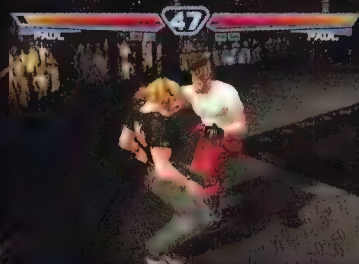
地形を利用した多角的バトル

縦横無尽に広がる立体的ステージ

極限まで作り込まれた各種ステージと、そこで繰り広げられる「何でもアリ」の路上バトル。これが『鉄拳4』の最大の魅力である。八方を金網で塞がれた「アリーナ」や複雑な地形の「ジャングル」、新宿の繁華街風な「新宿ステージ」などなど、ステージの数は全部で10以上。それぞれ、微妙な段差があったり、天井があったり、破壊可能な障害物（彫像、電話ボックスなど）があったりと、さまざまな仕掛けがほどこされており、ステージ全体を探索しているだけでも飽きることはない。これらの地形を把握し、それを利用して闘うのが『4』のだいご味と言っていいだろう。

「ジャングルステージ」。大きな高低差があり、低い位置の方が有利。高い側からの攻撃が全く当たらない、なんてこともあった。

新宿ステージ。電話ボックスで壁やられ・強を誘発～破壊して空中コンボに移行可能。『6』における「破壊可能な壁」に近い存在だ。

手に汗握る壁際の攻防

『4』における壁際の攻防で、もっとも重要なのが「ポジションチェンジ」を絡めた攻め。ポジションチェンジ（）は発生11フレーム、抜けの投げ技で、壁際の相手を押し付けるように出すと、投げ後に10～20フレーム程度有利な状況となる。現在のスティーブのポジションチェンジ（スウェー中に）よりも抜けるのが難しい上に、全キャラクターが使えたため、壁際の攻防は『5』や『6』と比べものにならないぐらい厳しかった。中でも、壁当てからの閃光烈拳（）などで「ポジションチェンジからの壁やられ・強を常時狙えるキャラ」は凶悪。『4』では、こういった攻防のために「壁を背負わない位置取り」や「突進系の技で相手を押し込む」という戦術が発達した。こうした戦術は、近作の対戦においても取り入れられているものが多い。

ポールは、壁が横にあればポジションチェンジ～鉄山靠（⇩）を狙える。壁を背負うよりも、壁が横にある方が危険！

CLOSE UP! 『鉄拳4』① 広がるコンボの世界

コンボが地味な『4』だが、それはあくまで基本コンボの話。地形の高低差、壁、障害物、天井、観客など、さまざまなものを利用したコンボには底の見えない奥深さがあり、世の「コンボ職人」たちの腕を鳴らせた。たとえば、ジャングルステージには大きな高低差があり、特に高低差の大きい木の根っこ部分では、通常ではありえないようなコンボが可能である。（瓦割り（⇩）でたたき付け→しゃがみで拾い直しなど）

『4』ならではの要素をいかしたマニアックなコンボの数々。これもまた、本作の魅力の1つである。

吉光ブレードは、相手の技をコピーする。

これを利用した特殊なコンボも多い。

CLOSE UP! 『鉄拳4』② 周回コンボとは？

通常の壁やられとは違って、受け身を取れるようになるまでの時間が長い「壁横やられ」。周回コンボとは、壁横やられ→→→→ワンツーパンチ（）→壁横やられ→→…というように横やられを維持したまま、反永久的に続いていくコンボ。一度決まれば勝敗が決してしまうが、壁の位置関係上、実戦でこれを狙えるのは「アリーナ」ステージだけ。これを回避するためには違うステージを選択すればよいのだが、当時アリーナは「最もスタンダードなステージ」として認知されてしまっていた。このため、周回コンボが発見された後でも、あえて周回コンボをくらう覚悟でアリーナを選択するプレイヤーが多かったのである。

アリーナはきれいな八角形をしているため、グルグルと相手を運べてしまう。

「鉄拳」らしさを再追求した傑作

鉄拳 TEKKEN 5 / 鉄拳 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

アーケード版作品データ
稼働時期：2004年11月（『5』）/2005年11月（『DR』）
使用基板：SYSTEM256（共通）
操作方法：1レバー+4ボタン（共通）
コンシューマー版作品データ
移植版機種：PlayStation2（『5』）/PlayStationPortable/PlayStation3（『DR』）
移植版発売：2005年3月（『5』）/2006年7月/2006年12月（『DR』）

前作での反省点を生かし、『3』、『TT』に近い操作性へと戻った『鉄拳5』。極限まで壮快感を重視したゲーム性、多数追加された新キャラ、シリーズ初のオンラインサービスなど、盛りだくさんの新要素を詰め込んだ本作は、まさに集大成といえる出来だ。

保守と革新の融合から生まれた面白さ

本作の目玉はなんといってもALL.Netを利用したオンラインサービスだろう。既にオンライン対応していた『バーチャファイター4』からは3年遅れとなるものの、携帯サイト「TEKKEN-NET」に連動した専用ICカードによる戦績の保存、チームの作成、キャラクターカスタマイズなどが可能となり、ライブモニターを導入したゲーセンでは、全国のプレイヤーの対戦動画が気軽に見られるようになった。このほか、待ち望まれていた段位システムがようやく実装されたこともあり『鉄拳5』は爆発的なヒットを記録。世のゲーセンは最高段位「鉄拳王」を目指して戦う猛者たちでにぎわった。

その後、一部の技を調整したバージョンアップ版『Ver5.1』、バランス調整に加え、リリ、ドラグノフ、アーマーキングの新キャラ3人を追加した『鉄拳5 DARK RESURRECTION』（鉄拳5DR）へと完成度を高めていった。プレイステーション3用にダウンロード販売された家庭用『鉄拳5 DARK RESURRECTION ONLINE』では、待望のオンライン対戦がついに実現。家に居ながらにして世界中のプレイヤーと対戦することが可能となった。

壮快感とゲームバランスを両立させた新システム群

これぞ鉄拳！

前作『鉄拳4』において、従来のプレイヤーが離れてしまう原因となったバックダッシュ性能の再考、アンジュレーションの撤廃、無限遠ステージの復活、壁に関する仕様変更等ありとあらゆる角度から見直され、徹底的に壮快感を追求して生まれてきたのが「鉄拳5」である。

本作では壁関連のシステムが洗練され、その重要性が大幅に増している。壁やられ後に多段技で追撃しやすくなっていたり、壁受け身の仕様変更で壁付近での起き攻めがしやすくなっているため、「鉄拳TT」までのような前後移動と、『鉄拳4』から受け継いだ、横歩きを駆使したステージ全体を視野に置く立ち回りが対戦の鍵を握る。そのほかジャンプステータス、しゃがみステータス、ロングレンジスローも本作から採用された新システム（要素）だ。

タイムリリースのラストを飾った平八。「Heihachi Mishima is dead……」を真に受けてドキドキした人も居た!?

最高峰の対戦ツール

アーケード版『鉄拳5』のリリースから1年、新キャラ、新技、新アイテム、新段位、新ステージの追加と、2度目となるバランス調整が施された『鉄拳5DR』が登場。シリーズ初の大規模バージョンアップ版である本作は、「面白いけれど、ゲームバランスは悪い」と評価されがちな「鉄拳」シリーズにおいて、鉄拳らしさはそのままに、過去最高の対戦バランスを実現。ほぼすべてのキャラから最高段位「鉄拳王・黒」が生まれたことで、それを証明した。格ゲー人口の衰退が叫ばれる中、『鉄拳6』が発売されるまでの2年間に渡ってシーンのトップを走り続けた。

一部の層に熱狂的なファンを生んだ新キャラ「リリ」。男くさいキャラが多い「鉄拳」シリーズでは「逆に」異彩を放っていた。

ラスボスである仁八は家庭用でのみ使用可能。1コマンドで出せる風神拳を筆頭に対戦なら喧嘩上等の強烈な性能を誇る。

CLOSE UP! 『鉄拳5』① 「5.0」から「5.1」へ

スティーブの即死コンボや、ニーナのループする凶悪な起き攻め、受け身動作中にガード不能のタイミングが存在するシステムの穴を突いた、強力な受け身確定などに代表される問題点が存在したため、全体的に大味なバランスであった『5』。そういった部分をブラッシュアップし、対戦をさらに面白くしたのが『VER.5.1』である。ここで即死コンボや受け身確定といった、致命的な部分は改善されるに至ったわけだが、デビル仁の破嘩打ち～風神拳をはじめ、一部キャラは凶悪な性能を有したままであった。なお、『5DR』が発売されて以降、ほとんどがそちらに改造されてしまっているので、プレイするのが難しい幻の存在である。

手順が簡単だっただけに苦しめられる機会が多かったスティーブの即死コンボ。

CLOSE UP! 『鉄拳5』② 悪夢再び……

事件は格ゲーの祭典・闘劇'05で起きた。『鉄拳TT』以来となる韓国人プレイヤーの襲来である。単身で海を渡ってきた最強のスティーブ使い「Nin」は、並み居る国内の強豪を圧倒的な強さで下し優勝。スティーブは『鉄拳5』最強キャラと言われていたが、その絶望的なまでの実力差は日本人プレイヤーたちを失意のどん底にたたき落とした。

リベンジを誓った日本人プレイヤーたちは韓国にリベンジを果たすべく研鑽を重ね、翌年開催された闘劇'06、『鉄拳5DR』においてその目標を達成することに成功したのだ。これらの因縁もあり、鉄拳シリーズにおいて日本と韓国は互いに最大のライバルとして今日に至っている。

闘劇における海外勢によるタイトル流出は'05の『鉄拳5』が初めての出来事。

鉄拳シリーズは新たなる局面へ

アーケード版作品データ

稼働時期	2007年12月（『6』）/2008年12月（『BR』）
使用基板	SYSTEM357（共通）
操作方法	1レバー+4ボタン（共通）

コンシューマー版作品データ

移植版機種	PlayStation3,Xbox360/PlayStationPortable（『BR』準拠）
移植版発売	2009年10月/2010年1月

いまやアーケードを牽引するタイトルにまで成長した鉄拳シリーズ。斜陽といわれて久しい対戦格闘ゲームは今後どうあるべきなのか？ そんな疑問に答えを提示すべく鉄拳シリーズはまだまだ進化し続ける！

格ゲー業界の転換点、鉄拳開発チームが目指すもの

『鉄拳6』の魅力はズバリ「見た目の派手さ」。専用新筐体「Noir（ノワール）」の大型ワイドモニターに映し出される美麗なグラフィック、ド派手になったヒットエフェクトがもたらす壮快感、壁および床破壊といった新たなギミック、空中コンボの幅を大きく広げるバウンド技、レイジシステムによる一発逆転といった新要素の多くが、視覚に強く訴えかけるものとなっている。これらはプレイヤーに新たな感動を与えるとともに、「ギャラリー」を強く意識して作られたものであるといえるだろう。昨今の対戦格闘ゲームはより深い読み合いを作り出すために、ゲームシステムが複雑になり過ぎる傾向があり、結果、新規プレイヤーの参入を阻んでしまうことがある。そんな負のスパイラルを断ち切るべく登場した『鉄拳6』は見事に新たなプレイヤーを開拓することに成功したのだ。

また、3D格闘ゲームらしからぬ強烈な個性を持つ新キャラ2名を加えたバージョンアップ版『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』は、家庭用がシリーズ初となるマルチプラットフォームで発売され、今現在も全世界的に新規プレイヤーを増やし続けている。

画面を見ているだけでも楽しめる新要素の数々

バウンドとレイジが熱い対戦を演出！

『鉄拳6』で追加された新要素のうち、特に重要なものとして「バウンド技」と「レイジシステム」が挙げられる。バウンド技は空中の相手に当てることで1度だけバウンドを誘発し、発生の遅い大技を空中コンボに組み込みやすくなる。このため、ダメージ重視、運び重視のいずれのコンボもバウンド技を考慮した組み立てが重要な意味を持つ。中には壁コンボにバウンド技を使用することで大幅に火力の上がるキャラもおり、そういったキャラは「いかにバウンドを温存して壁まで運ぶか」を考えるのも楽しめるポイントだ。

体力が一定値以下になると攻撃力が上昇するレイジシステムの存在は、一瞬のチャンスから大逆転が可能なので、K.O.する瞬間まで気が抜けない。また「レイジが発動する直前でコンボを止め、起き攻めで一気にK.O.する」といった読み合いも『6』、『BR』ならではの戦術だ。

実力差があってもあきらめるな！ レイジで逆転を狙え！

鉄拳らしい「濃過ぎる」新キャラクターの面々

見た目重視の変更点はシステム面に限った話ではない。『鉄拳6』では4名の新キャラが追加されたが、中でも発表直後から大反響を呼んだ巨漢の格闘家「ボブ」は、アクの強い鉄拳シリーズでもきわめて異色の「ぽっちゃり系」。見た目とは裏腹な性能の高さも手伝って、一躍人気キャラの仲間入りを果たした。また、『鉄拳6BR』ではヒーローらしさを強く意識した技を多く持つ「ラース」、スラスターを駆使して2D格闘ゲームばりのアクションが可能なアンドロイド「アリサ」が参戦。

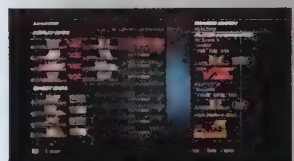
もはや鉄拳のお家芸である強烈な個性を持ったキャラの数々は、新作が発表されるたびに多方面のゲーマーたちから注目の的となっている。

稼働前から人気キャラになることが確定していたボブ。食べ物がらみの技名が多い。

着脱可能な頭部パーツやチェーンソーは、個性的な鉄拳キャラの中でもぶっちぎりの色モノ度。

CLOSE UP! 『鉄拳6』① 周辺環境のパワーアップ

『鉄拳6』では、シリーズ初となるオンラインアップデート機能を搭載。また『鉄拳5』では映像を見ているだけであったライブモニターにタッチセンサーを取り付け、対戦リプレイやランキング等、欲しい情報が任意に選択可能となった。現状では放映中の画面をスキップするためぐらいにしか使われていないものの、さらに能動的なインターフェイスとして進化することは容易に想像できるので、今後の展開が非常に楽しみな部分である。

その他、アーケードと連動した携帯サイト「TEKKEN-NET」上の「戦国乱世」、「鉄拳チームバトル」といったコンテンツや、家庭用とアーケードの連携といった部分も含めて、鉄拳シリーズは"ゲーム"を取り巻く周辺環境のさらなる発展にも期待が持てる。

家庭用とアーケードの連動がうまく実現すれば、さらなる新規プレイヤー獲得も狙えるか!?

CLOSE UP! 『鉄拳6』② 今後の鉄拳シリーズに期待すること

これまで、さまざまな進化を遂げてきた「鉄拳」シリーズであるが、キャラクターやシステムの増加による複雑化に対し、懸念の声を寄せる向きもある。「複雑化」とは、ある意味「多様化」とも言い換えることができ、一概に否定はできない。ゲーム内でできることが増えれば、その分ゲームの面白さの幅は広がる。が、同時にプレイ中の選択肢が増えることで、より高度な思考が求められるようにもなる。さじ加減を少し間違えれば、ただ難しいだけのゲームになってしまう。落としどころを模索するのはなかなかに困難だろう。

押しも押されぬ人気No.1格ゲータイトルとなった鉄拳シリーズ。No.1であるからこそ格ゲー、ひいてはアーケードの未来を背負う立場にある。今後も同シリーズの動向に注目、期待したい。

使用可能キャラクター数は、現時点で40。1キャラ当たりの技数も、過去シリーズよりも多い。

鉄拳キャラゲスト出演の歴史

THE 殴り込みクロニクル

本シリーズの魅力のひとつが個性的なキャラクター。彼ら、彼女らは時として作品の垣根を飛び越えて、別の作品にひょっこり顔を出すことも。ここでは、そんな事例の一部を紹介するぞ。

鉄拳キャラの華麗なるゲスト出演の歴史を紹介!

AC「SUPER ワールドスタジアム」シリーズ(1996~2001年版)

鉄拳キャラの代名詞といえば、やはり平八。96年、「東京ナムコスターズ」の一員として登場。以降、所属チームの吸収合併があったが、01年のシリーズ休止まで、ほとんどの作品で4番バッターを務めた。

画面写真は2001年度版のものです。

アーケードで長年リリースされ続けた野球ゲームシリーズ。1996年以降、「鉄拳」シリーズに限らずナムコキャラが多数出場するようになった。クマがバットの代わりにシャケを持って登場したこともある。

PS2『アーバンレイン』(2005年発売)

架空の町「グリーン・ハーバー」を舞台に繰り広げられるギャングたちの抗争と、それに立ち向かう人々を描いたアクションゲーム。本作には、「鉄拳」シリーズからポールとロウがゲスト出演しており、格闘ゲーマーの間で話題になった。

魑魅魍魎の巣くう町に、おなじみのコンビが登場! 二人とも、比較的高水準でバランスの取れた能力となっており、初心者でも安心して扱える。「鉄拳」ファンに、ぜひ触れてもらいたい一作だ。

「ソウルキャリバー」シリーズ(『ソウルキャリバー』(1998~)より)

namcoブランドの格闘ゲームで「鉄拳」シリーズと双璧をなす『ソウルキャリバー』シリーズには、吉光が登場。正確には同名の別人(「鉄拳」の吉光が率いる卍党の初代党首)。家庭用版の『II』では、平八も登場する。

片腕が義手であるのも、「鉄拳」シリーズの吉光と同じ。血縁関係については、明らかにされていない。

PS2『ナムコ クロス カプコン』(2005年発売)

namcoとカプコン、多くのユーザーから指示される人気メーカーの、新旧人気キャラたちが登場するシミュレーションRPG。鉄拳キャラも多数登場。

パッケージでセンターを務めた仁以外にも、平八、デビルカズヤ、キング、アーマーキング、オーガ、プロトタイプジャックらが登場。

鉄拳の"顔"はやはり平八?

その他、鉄拳キャラのゲスト出演作品は多岐に渡っており、ここのページだけではとても記載し切れない。その中でも、特に出演回数が多いのは、やはり三島平八だろう。古くからのファンなら、名作レースゲーム『リッジレーサー』のDJ席や、診断ゲーム『アブノーマルチェック』のデモ画面で彼の姿を目にして大笑いしたことや、ポールとともにゲスト出演した『ゼビウス3D/G』での、微妙過ぎる性能に悶絶した経験もあるかと思う。その他、細かい例を挙げれば枚挙にいとまが無い。さすがは鉄拳王、やはり彼こそが鉄拳世界の体現者と言えるだろう。

スピンアウト作品

PS2『デス バイ ディグリーズ 鉄拳:ニーナ ウイリアムズ』(2005年発売)

こちらはゲスト出演ではなく、鉄拳キャラを主人公として、独立したゲームが製作されたケース。おなじみの美しき女暗殺者・ニーナと闇の組織との暗闘を描いたアクションゲームだ。ゲーム内では、双子の妹にして不倶戴天の敵・アンナや、彼女らの父親についてのエピソードが語られるシーンもある。ウィリアムズ姉妹のファンは必見。

また、アクションシーンも見ごたえがあるので、「鉄拳」シリーズのファンにもオススメ。

本作では、「鉄拳」シリーズで見せる格闘家としての姿だけではなく、暗殺者としてのニーナの姿を味わうすることができる。

はみ出しアイテム紹介

GBA『鉄拳アドバンス』(2001年発売)

ゲスト出演やスピンオフではないが、ここでゲームボーイアドバンスで発売された作品を紹介しておきたい。本作は、namcoが初めて本格的に携帯機でリリースした格闘ゲーム。近年のPSPへの移植版とは違い、ゲームとしてはほぼ別物だが、非常に味わい深い出来になっている。

3DゲームのGBAに殴り込み。ドット絵で描かれる鉄拳キャラは、ある意味新鮮と言えるだろう。

記事内で、作品タイトル前に付けられた略称は、それぞれ以下のことを意味します。
AC:アーケード作品　PS2:PlayStation2　GBA:Gameboy Advance

REMEMBER! REMEMBER!

簡単には語り尽くせぬ

鉄拳シリーズよもやま語り

各タイトルの紹介ページに載せ切れなかった、「鉄拳」シリーズの魅力的な要素を、一挙まとめて掲載するこのコーナー。振り返って見ればこの15年、いろいろなことがありました。

今だからこそ言える！　独断と偏見による極悪技ランク

豪快さがウリの「鉄拳」シリーズにおいては、しばしば「豪快過ぎる」性能を持った技が登場する。この種の技は、時にユーザーを狂喜させ、またあるいは逃れがたい絶望を与え、鮮烈な印象を残す。今回は、そんな記憶に残る破天荒な技の数々をピックアップし、勝手にランク付けしてみた。

まず、見た目の面白さで記憶に残るのは『TT』でアーマーキングが持つマウントポジション（相手ダウン中に◇⊗or⊗）。「繰り返すだけで相手が動けなくなる」、「ダメージが入らない」、「見た目がマッサージっぽい」という脱力要素が重なり、極悪な性能にもかかわらず、何とも言い難いユルい空気をかもし出していた（通称：マッサージハメ）。

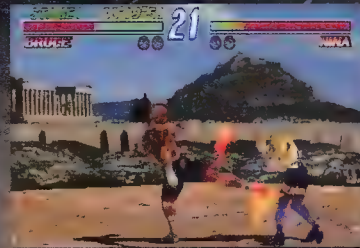
テクニカルさで記憶に残るのは、『3』の鬼八門（[illegible]）。⊗が当たる直前に⇨⊗→⇨＋任意のボタン、と素早く入力することで1段目をキャンセルしてステップインできる（通称：鬼キャン）。全くスキが無いので、ガードされても次の鬼八門が連続ガードになる。コンボパーツとしても優秀だ。

シリーズ初期のスラッシュキックは、ガードすると追撃を受けてしまう。くらった方が被害が少ない場合も。

特殊テクニック系としては、風神拳コマンド（[illegible]）の最後の⊗とチェンジボタンを同時押しすることで、本来上段であるはずの風神拳が特殊中段になるテクニック（通称：チェンジ風）を覚えている人も多いだろう。

シリーズ初期は対戦バランスが全体的に大味だったため、ぶっ飛んだ技が多かった。初代『鉄拳』で、スラッシュキック（走り中に⊗）をガードしたら、ひるみ中にコンボをくらって大変なことになったのは今でも覚えているし、一部キャラのワンツー（[illegible]）からワンツーがつながったり、『2』でワンのジャブをくらったら、残月が確定して試合が終わったり……というのも強く記憶に残っている。

また、『2（初期ver.）』準の刈脚、『4』一八の風神拳、『5』スティーブのバリアントコンビネーションなど、「稼働から間も無い時期のバージョンアップで修正をくらった技」からは鮮烈な印象を受けた。

これらの技は、当時は本当にひどいと感じたものだが、今となってはいい思い出のように思われる。

あまりの強さに、一部では使用禁止キャラになった『2』のブルース。ワンツー派生からの二択が強かった。

RANK	技名
1	風間準／真空刈脚（鉄拳2）
2	スラッシュキック（鉄拳〜鉄拳3）
3	アーマーキング／マウントポジション（鉄拳TT）
4	風間仁／鬼八門（鉄拳3）
5	風間仁／風神拳（チェンジ風）（鉄拳TT）
6	ブルース・アーヴィン／ワンツーからの派生（鉄拳2）
7	王椋雷／残月（鉄拳2）
8	ポジションチェンジからの周回コンボ全部（鉄拳4）
9	ニーナ・ウィリアムズ／ニールキック（鉄拳）
10	スティーブ／バリアントコンビネーション（鉄拳5）

とりあえずコレ基本だよね、という独断と偏見の元、一位となったのは真空刈脚。こういうのって、性能よりも見た目のアレ具合で印象に残ることが多いと思うのだが、いかがか。

鉄拳の代名詞と言えば……風神拳今昔物語

「鉄拳と言えば風神拳！」
異論は認めない。

というわけで（？）、本項では歴代の風神拳の画像を並べてみたわけだが、ご覧の通り、全くモーションが変わっていない。エフェクトやヒットストップ、ヒット時SEなどが変わっているため、実際にプレイしてみると初期と現在とではかなり違った印象を受けるものの、モーション自体は全く同じ。これは、シリーズ作品を重ねている他の人気格闘ゲームを見渡しても、例が無いと思われる。

その背景には、開発陣の強固な意思が働いているようだが（93ページからの漫画参照）、それがユーザーからの強い支持を受けているのは疑いようの無い事実である。

グラフィックの表現力という点では、作品を追うごとに飛躍的な進化を遂げてきた「鉄拳」シリーズであるが、風神拳のような「変わらないもの」があるからこそ一本芯の通った作品になっているのではないだろうか。

惰性でもマンネリでもない、強固な意思によって支えられてきた不変性の体現……。

それが風神拳なのだ！　ドリャー!!

『鉄拳』→『鉄拳2』→『鉄拳3』→『鉄拳TT』→『鉄拳4』→『鉄拳5（DR）』→『鉄拳6（BR）』

今さら聞けない、特殊ステップの意味と由来

「鉄拳ってなんであんなにカクカク動いてるの?」そんなアナタの疑問に答えるべく、代表的なステップについて解説していくぞ。

①ステステ

デビルジンに代表される三島系キャラクターのテクニック。彼らの持つ「風神ステップ(⇨☆⇩⬊)」は低い姿勢で前進する特殊ステップ。ステップ中は⇧や⇩、レバー奥方向の横移動でいつでもキャンセルでき、この特徴を利用して[illegible]と入力するのが、風神ステップキャンセル風神ステップ、すなわち「ステステ」だ。相手との距離を詰めつつ好きなタイミングで攻撃可能な強力なステップ。

②韓ステ

[illegible]……と入力し、背向けをキャンセルして高速で後退するレイ独自のステップ。『鉄拳2』の時点で存在していたが、『TT』時代に来日した韓国チャンプ「ソク・ドンミン」が多用していたため大ブレイク。韓国ステップを略して「韓ステ」と呼ばれるように。

③山田ステップ(山ステ)

しゃがみ動作を経由して後ろダッシュをスムーズに繰り返すステップ。名前の由来は「山田キング」氏から。

④野口ステップ(野ステ)

後ろダッシュと後ろダッシュの間に横移動を挟んだステップ。名前の由来は『スパⅡX』でも有名な「野口ロウ」氏から。

後ろダッシュによる回避を封じつつプレッシャーをかけられるのがステステ最大の長所……だが、それより何より見た目がカッコイイ!

ステステ

韓ステは慣れれば山ステよりはるかに早く下がれるが、ボタン入力をともなうため、技の暴発が起こりやすいのが難点。

韓ステ

コンマ1秒の奇跡! タイムアタック物語

各タイトルの紹介ページでもたびたび触れられている通り、初期の「鉄拳」シリーズ作品は、一方的な試合展開が頻繁に見られた。

だがその半面、豪快な技が多数存在するゲーム性は、一人プレイを楽しむプレイヤーに一定の支持を受けていた印象がある。やったことが無い人にはぜひ試してみてほしいのだが、**初期作品のCPU戦タイムアタックは、はっきり言ってかなり面白い。**

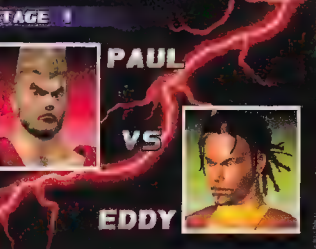
「鉄拳」シリーズのタイムアタックのキモは、「威力の高い技をどう効率良く当てるか?」ということに集約される。対戦ではなかなか当てられない高威力のガード不能技でCPUキャラをなぎ倒していく壮快感は、一度ハマるとやみつきになる。

余談だが、現時点で確認されている限り、シリーズ通して最短のクリア時間だと思われるのが「GGE-虎井植太」氏が持つ、『鉄拳3』(ポール・フェニックス)の「00'35"50」という記録。

以前、当該スコアが達成された店である東京の「Game in えびせん」の店長氏に「このタイムがすごいのは理解できるが、果たしてどれほどすごいのか?」と聞いてみたところ、**「並外れた集中力と根気は前提条件として、それに加えて、宝くじに当たるぐらいの運が必要かな?」**との返答を得た。

宝くじに当たるって……。う～む。

一撃必殺の威力を誇る万聖竜王拳はタイムアタックのお供。カウンターで当たれば即死、通常ヒットなら吹っ飛びをダッシュで追いかけてダウン追い打ち(スライディング)でトドメを刺す必要がある。カウンターすると、とてもうれしい。

『鉄拳3』のタイムアタックに挑戦する際に、鬼門となるのがこのエディ。コアなタイムアタッカーが集まる店では、エディが登場した瞬間、筐体の電源を落として再スタートする、といった光景がしばしば見られた。

こすった数だけ強くなる 連続入力技の歴史

初代『鉄拳』登場時、独特のシステムとして話題になったのが、タイミングよくボタンを入力することで連続攻撃を繰り出す「10連コンボ」だ。当時は空中コンボが一般的なものではなかったため「10連コンボ」を自在に出せることが、一つのステータスだった。また、ボタンを押している限り出続けるリーの固有技「インフィニティキックコンボ」は初心者同士のガチャプレイで大活躍。友達とケンカする原因になった、という人も居るのでは?

『鉄拳2』でキングとニーナに追加された「投げコンボ」は、世のプロレスファン、格闘技ファンを歓喜させただけでなく超高性能(投げコンボ始動技は投げ抜け不可能!)であり、主力技としても頼もしい存在だった。

多少毛色は異なるが、『鉄拳』で初登場したエディとファランは、構えに移行する技を多く持っていたため、適当にボタンをこすっているだけで天然の要塞と化し、多くのプレイヤーを悶絶させた。

家庭用『鉄拳3』オリジナルキャラクター「Dr.ボスコノビッチ」は驚がくの20連コンボを搭載。**ただ立っているだけでも難しいキャラで、20連コンボとか無理だろ。常識的に考えて……。**

それはさておき、シリーズ開始から15年、もうそろそろ新しい連続入力技が出てきてもいいのではないかと思うのだが、どうだろう?

順調に投げコンボを増やしてきたキング。初めてメキシカンマグマドライブで体力を9割減らされたときは目が点になったと同時に、開発者のキング愛を痛いほど感じました。いくぞーっ! 1!2!3! キング最強ー!!

Dr.ボスコノビッチの正当後継キャラ(?)アリサの10連コンボ。実は攻撃判定が18回あるって皆さんご存じでした? 残念ながら、18回すべてをヒットさせるのは不可能ですが、博士の魂は確かに宿っています。

脈絡通鉄
鉄拳キャラクター相関図

鉄拳の登場キャラクターを一網打尽にしたキャラクター相関図をここに完全公開。三島家を中心として展開される、壮絶なる愛憎劇をしっかりとその頭にたたき込むべし!!

矢印の見方

- 血縁・家族
- 敵対・対立
- その他

三島家

G社

ボブ　己のパーフェクトボディを試したい

木人　世界を救いたい

鉄人

コンボット

リー　養子　製作　同一人物　株主

ヴァイオレット

さまざまな格闘家を襲撃

オーガ　覚醒

トゥルーオーガ

レオ

一八　親子憎しみ　ライバル視　母の仇

ジェーン

アザゼル　?

ザフィーナ　滅ぼすべき凶星　滅ぼすべき凶星

アンナ

ジャック6　製作

ブルース

レイ　かつて追跡　追跡　元同僚

フェン　かつて襲撃

キング(2代目)　ライバルかつ盟友

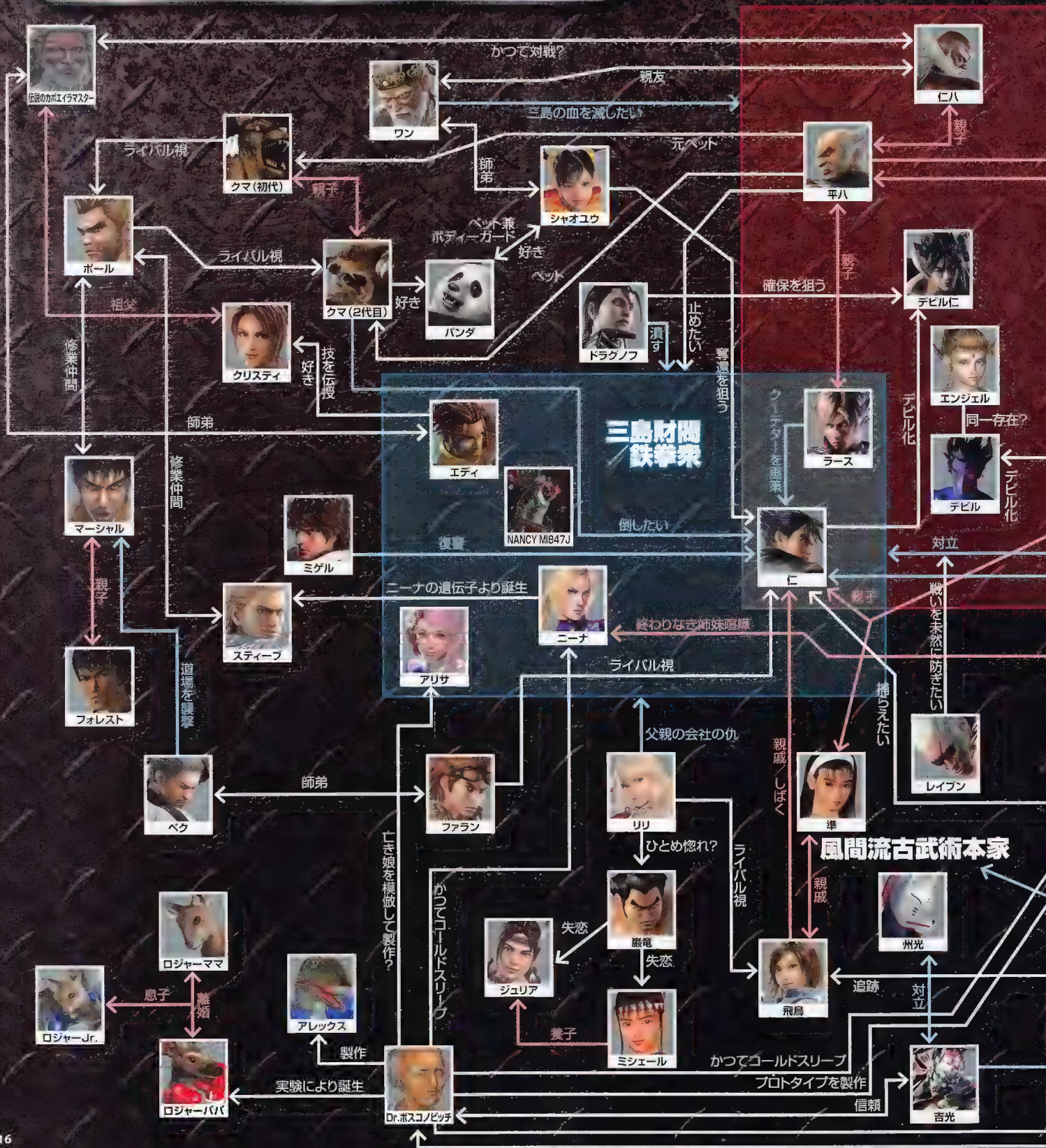
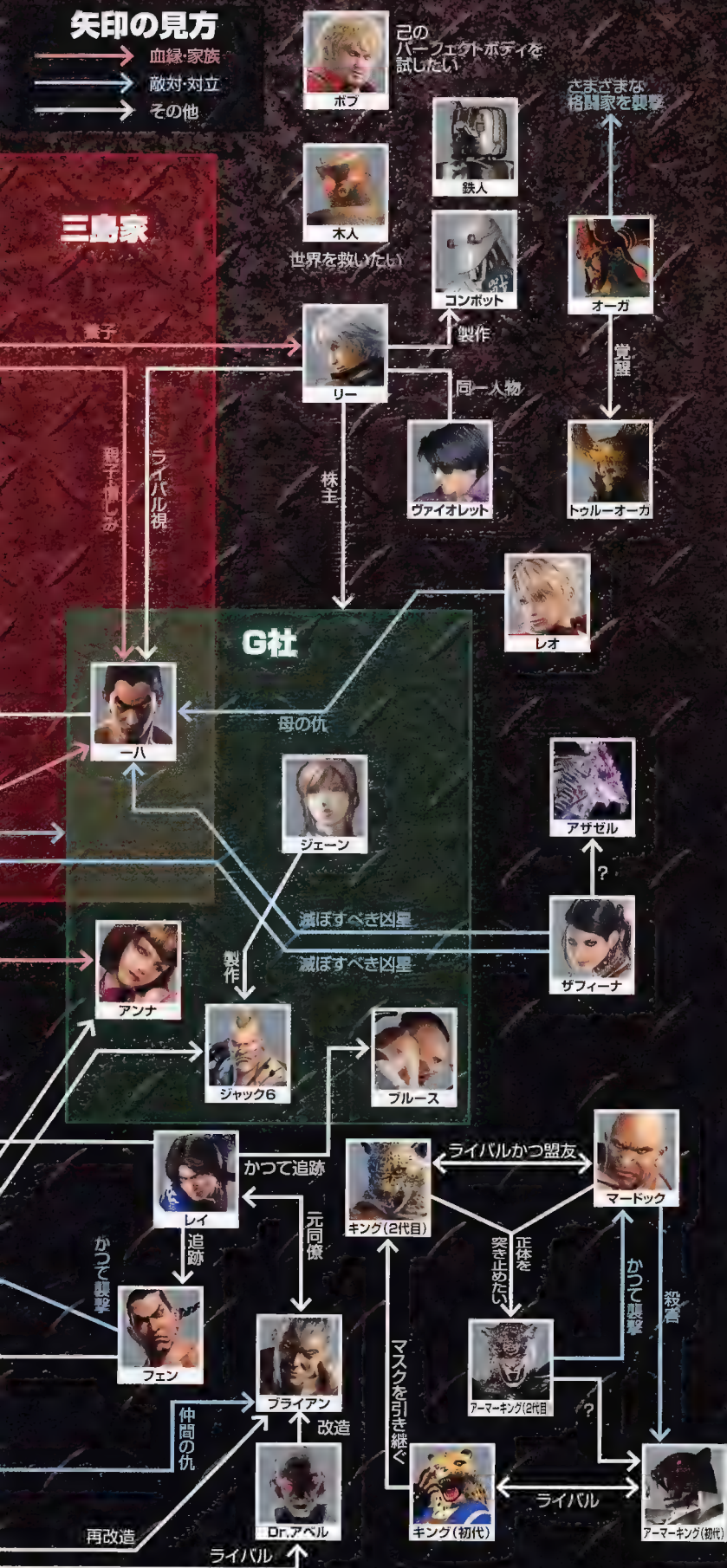
マードック　正体を突き止めたい　かつて襲撃　殺害

ブライアン　仲間の仇　改造　再改造

アーマーキング(2代目)　?

Dr.アベル　ライバル

キング(初代)　マスクを引き継ぐ　ライバル

アーマーキング(初代)

鉄拳ストーリー

『鉄拳』

三島財閥頭首三島平八は、"三島財閥頭首の座と財閥のすべて"を賭けた格闘大会、「The king of iron fist tournament」の開催を発表。優勝を勝ち取ったのは平八の息子、三島一八。彼は決着を見るや、倒れた実父をガケから投げ捨てたのであった。

『鉄拳2』

前大会から2年、三島財閥頭首となった三島一八は「The king of iron fist tournament 2」を開催する。死んだと言われている実父、平八を誘き出すために。優勝したのは三島平八。彼はお返しとばかりに、一八を火山に投げ捨てるのであった。

『鉄拳3』

前大会から19年後、平八は世界武術の覇者、闘神を誘き出すため「The king of iron fist tournament 3」を開催。闘神を倒し優勝を飾った風間仁は、続けて平八の襲撃を受ける。信頼する祖父に裏切られた仁はデビル化し、宵闇に消えるのであった。

『鉄拳4』

デビルの謎を解くべく一八の遺体の行方を追う平八は、G社に鉄拳衆を送り込む。が、その襲撃を防いだのは当の一八であった。平八は一八を誘き出すため、「The king of iron fist tournament 4」を開催する。優勝は三島財閥本丸で一八、平八を倒した仁。己のデビルを制御できず、平八を手にかけんとする仁だったが、亡き母の幻影を見て正気を取り戻し、本丸から飛び去る。

『鉄拳5』『鉄拳5DR』

仁が飛び去っていった本丸に、突如ジャック4の部隊が現れる。一八はデビル化して本丸を脱出するが、残された平八はジャック4の自爆の餌食に。平八の死が全世界に報道された一カ月後、三島財閥頭首の名で「The king of iron fist tournament 5」の開催が告知される。大会に挑んだ仁は主催者である曽祖父、仁八を倒し、財閥の頂点にのぼりつめる。

『鉄拳6』『鉄拳6BR』

三島財閥頭首となった仁は世界に対して独立と宣戦を布告するが、一八が権力を握ったG社がこれに対抗を表明、仁に対して莫大な懸賞金を賭ける。一方、それまでG社を黙殺していた三島財閥は、待っていたとばかりに「The king of iron fist tournament 6」の開催を宣言するのであった……。

鉄拳にまつわるさまざまな事例

●義賊集団卍党とは……

吉光と卍党のルーツはどこにあるのか、また州光が吉光を追う訳とは?

●戦闘マシーン・ジャックシリーズの歴史

シリーズ毎にバージョンアップされているジャックシリーズ。その歴史を再確認。

●シリーズの鍵を握る"デビル因子"とは?

『鉄拳』シリーズ最大の謎である"デビル因子"を多角的に考察。

次ページにて考察掲載!

鉄拳キャラクター & ストーリー考察

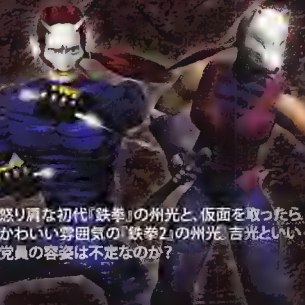
義賊集団卍党奇譚

●吉光と卍党のルーツに迫る

吉光、及び卍党の歴史は、『ソウル』シリーズの時代まで遡る。もともとは『ソウルキャリバー』に登場した初代の吉光が義賊集団"万字党"を結成。その後、吉光という名称は卍党党首が代々襲名してきた。なお、『鉄拳』の吉光が何代目かは不明だ。

素顔や素性は一切不明の吉光。シリーズを通して現在何代目なのかも、知るすべはない。

●仮面のくのいち州光

初代『鉄拳』でこそ吉光のコンパチだったが、『鉄拳2』で女性キャラとして生まれ変わった州光は、復活を希望する声の絶えない隠れ人気キャラである。元々は刀鍛冶である祖父のため、吉光の持つ"妖刀吉光"を狙い始めたという経緯があるのだ。

怒り肩な初代『鉄拳』の州光と、仮面を取ったらかわいい雰囲気の『鉄拳2』の州光。吉光といい党員の容姿は不定なのか？

戦闘マシーン・ジャックシリーズの歴史

鉄拳伝統の"デカキャラ"として君臨し続けてきたジャックシリーズ。見た目や戦闘スタイルはシリーズを通してほぼ共通だが、厳密には作品ごとに別の個体であり、『鉄拳2』以前と『鉄拳3』以降では開発者も変わっていたりするのだ。

プロトタイプ・ジャック、初代ジャックおよびジャック2はDr.ボスコノビッチ（プロトタイプ、初代に関しては明記されていないが、ロシアが製作地であることから同じボスコノビッチの作であることが類推できる）の手によって開発されたようだ。

次バージョンであるガンジャックは、ジャック2によって細菌から命を救われたジェーンが、Dr.アベルの放った衛星レーザーで破壊された同機体とプロトタイプ・ジャックのパーツを組み合わせて製作されたもので、以降のジャックシリーズはG社によって保護されたジェーンの手によって開発、改良が行なわれている。

なお、『鉄拳4』ではプレイヤーキャラとして登場しなかっただけで、ジャック4そのものは存在する。『鉄拳5』のオープニングで平八もろとも自爆した機体がそれなのだ。

これがジャック4。この後頭が開き平八を巻き込み自爆する。

初代ジャックはDr.ボスコノビッチが開発したもの。実は一番人間味を帯びたデザインと言えよう。

ガンジャック以降はジェーンの作。プロトタイプの部品を組み込んだためかかなりメカメカしい。

『鉄拳』ストーリー最大の鍵！ デビル因子とは!?

デビルカズヤが初登場する『鉄拳』でこそ、ただのおまけ要素（アーケード版では一八をキックボタンで選択した際に低確率で、PS版ではギャラガをパーフェクトクリアしたあとカズヤをスタートボタンで決定すると選択できる）だったものの、以降の『鉄拳』シリーズでは、三島の血と"デビル因子"を巡る闘争がストーリーの根幹を成すようになった。作中では仁八と一八、風間仁と三島家の面々にはほぼ受け継がれているものの、平八のみ何故か有していない。劣性遺伝だったのか何なのか（一八の母親である一美が"デビル因子"を有していたとは考えにくいが……）、その原因は分からないが、これを起因として『鉄拳4』の歴史が紡がれたことだけは確かである（平八が第4回大会を開催した目的はデビル因子を持つ一八と仁の捕獲にあった）。なお、家庭用『鉄拳6』のシナリオキャンペーンから、平八の血を引いているラースもデビル因子を受け継いでいないことが判明している（アザゼルを消滅させられるのはデビル因子を持つ者のみでラースはこれを倒せなかった）。また、仁八のみ後天的にデビル因子が活性化した非常に希有な存在のようだ。

さてそれでは、"デビル因子"とは一体何なのであろうか？ これを有する者たち共通の特徴は以下の通り。

●とんでもない耐久力を獲得する

火山に放り込まれたはずの一八が一命を取り留めたのもすべてはこのデビル因子のおかげ。因子を持たない平八も相当にタフではあるが……。

●翼が生えて飛行可能になる

一八、仁ともに、メインの逃亡手段としてムービーで良く使われているほか、作中でも残り3秒付近で空中ビームを出せばタイムアップまで逃亡できるのは有名な戦略であろう。

●闘神の遺伝子を生命体に組み込んだり、アザゼルに致命的な打撃を与えることができる

毎作品ごとにさまざまな効能が発見されている。……決して後付けではない。

●まだまだ謎が一杯

初期の仁や仁八はデビル因子の活性化によって自我を失う描写がなされていたが、一八や家庭用『鉄拳6』のシナリオキャンペーンにおける仁はデビル因子をほぼ完全に制御化に置いているように見える。また、『鉄拳2』ではデビル化した一八をエンジェルが、『鉄拳5』ではデビル化した仁を飛鳥が回復させる描写がある。『鉄拳4』では風間準の記憶によって仁が我に帰っていることから、風間の血がデビル因子を不活化させると推測していくと、もしや風間の血とはエンジェルにルーツがあるのではない！？、そんな妄想すら可能であろう。

『鉄拳3』まで一八とデビルは別人格だったが、『鉄拳4』以降一つに溶け合っている。

デビル化した一八は肌が紫色となり、悪魔の象徴である山羊の角が生える。なお、背中の翼はコウモリのような形状をしている。

『鉄拳5』の飛鳥のエンディングでは、仁はこの風間の血の効能によって救われている。

デビル仁の角は前方を向いており、直上に伸びる一八のそれより攻撃的に見える。また、背中の翼は鳥類のように羽で覆われている。

Earth Is Room Enough?

TEKKEN WORLD AFFAIRS

世界に広がる鉄拳シリーズの未来

鉄拳の人気ぶりは国内のみにあらず！ このページでは、世界各国での鉄拳シリーズの需要と、シーンの盛り上がりぶりを紹介していく。

鉄拳王・三島平八さん好きなもの・世界平和

Heihachi Mishima, "The King of Iron Fist" likes "GLOBAL PEACE".

なにやら頻繁に作品世界が混乱の渦に巻き込まれることで有名な（？）「鉄拳」シリーズだが、現実世界でもその人気は世界規模である。

その理由は何か。そう問う人が居たならば、同シリーズを特徴づける要素あれこれを思い浮かべてみるといい。

例えば、シンプルで感覚的な操作性。美麗なグラフィック。派手な演出。極限まで壮快感を追求された効果音……。そのすべてが、理解に当たって言語を必要としないものばかりである。

かつて、日本の大会である闘劇に日韓混成チームで出場し、怒とうの勢いで決勝まで勝ち上がり伝説となった韓国人プレイヤー「ソヨンドリ」氏は、口癖のように、以下のようなことを言う。

「私たちは国は違っても、同じゲームを楽しむ仲間として分かりあえる。鉄拳プレイヤーに日本人も韓国人もありません。私たちは同じ"鉄拳人"なのですから。これはとても素晴らしいことです」

けだし、名言である。

プレイヤーの間に、言葉なんて要らない。

画面を写すモニターと、キャラを動かすコンパネ。ただそれだけがあれば、あれば、そこから得られた快感を共有することで、プレイヤー同士は「分かりあえる」。このコーナーでは、各地に存在する我らの仲間――鉄拳人――たちと、彼らの周囲の環境・コミュニティを紹介してきたい。

鉄拳の楽しさに国境は無い！

韓国 -KOREA-

鉄拳王国は e-sportsの夢を見るか？

プロ格闘ゲーマー誕生なるか？

本特集内でたびたび名前が出てくるお隣の国・韓国は、プロゲーマー制度が存在することもあって、日本とは少々違った盛り上がり方をしている。

その状況を示すのが、かの国でCATVの番組を制作・配信しているMBC GAMES（http://www.mbcgame.co.kr/）による、鉄拳を題材とした人気番組「鉄拳CRASH」からも見て取れる。

スタジオの観客席を写した写真。ご覧の通りの満員状態。シーズンを重ねるごとに観客数は増え続けているとのこと。

本格的なセットに、司会者、加えて舞台を彩る美女たち……。後方のノワール筐体が見えなければ、何の番組かにわかには分からない。

当番組の形式だが、基本は「3on3のチーム戦で競われる鉄拳の大会の様子を放映する」こと。年間3シーズンが設けられ、1シーズンにごとに韓国全土のゲームセンターから16チームを選抜し、選抜チームで争われる決勝トーナメントで優勝チームを決定する。この決勝トーナメントの様子が、毎週MBCゲームズにてテレビ放映されることになる。

本戦トーナメント終了後には、本戦の優秀選手による、「ロイヤルランブル」と呼ばれる個人戦が執り行われることになっている。

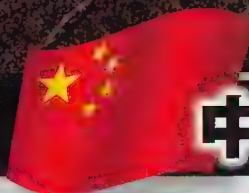
賞金が書かれたパネルを誇らしげに掲げる上位入賞者たち。やはり「賞金が出る」というのはモチベーションに直結するのだろうか……。

お祭り好きなのは、日本のプレイヤーも韓国のプレイヤーも同じ！ みんなで仲良くカメラに向かって撮影の図。

また注目すべきは、韓国においてプロゲーマーを認定する団体・KeSPA（韓国eスポーツ協会）公認リーグとして承認されていること。そのため、プロゲーマーを目指す若者たちがのしのぎを削り、数々の名勝負を繰り広げているという。また、その名勝負が配信されることで、視聴者の興味を引き、さらなる盛り上がりが発生しているのだ。

この番組は韓国のCATV界隈では異例の高視聴率を記録しているそうで、収録会場の見学入場者数もうなぎ登りであるとか。現時点では、KeSPAの認定を受けてから日も浅いため、この番組からプロゲーマーの資格を得たプレイヤーは居ないようだが、加速度的な盛り上がり具合を聞くと、今後の動向が気になるところだ。

お隣の国では、「ゲームなんて、しょせん遊びでしょ？」なんて言ってられない状況のようだ。

四千年の歴史の彼方から――

中国 -CHINA-

10億人市場の可能性

次は韓国と同じく東アジア圏である中国を見てみよう。こちらは、韓国ほど鉄拳シリーズが浸透しているわけではないが、都市部ではゲームセンター的な存在である網吧（ネットカフェ）が多く存在し、土壌としては日本のゲーム文化が根付く可能性を強く秘めていると言えそうだ。鉄拳シリーズに力を入れるオペレーター、ディストリビューターの存在があれば、今後の大幅なプレイヤー拡大に期待が持てそうだ。

以下では、その可能性を感じさせるようなイベント「風雲際会」の様子をご紹介したい。

本イベントはデパートの一階にある吹き抜けロビーで開かれたため、多数の一般買い物客の注目を集めた。

杭州に風雲沸き立つ！

鉄拳の全国規模大会は中国ではこの時が初。当イベントが開催されたのは2009年3月7日のこと。中国は杭州、西城広場デパートの地下1階にて、中国の現地オペレーター・杭州神采飛揚有限公司（FLY HIGH）の主催によって実現した。中国沿岸部からを中心に、96人もの参加者を集め、中には、電車で20時間以上かけてに杭州へ来たプレイヤーも居たという。鉄拳開発チームの原田勝弘氏も足を運び、大会終了後に開かれたサイン会や質問会では、多くのファンに囲まれ、質問攻めとサイン攻めにあって大変だったとか。

壇上に居並ぶ上位プレイヤーたち。立派な舞台の上で注目を浴び、落ち着かない様子に見受けられる。

また、流ちょうな日本語で質問を投げ掛けてくる現地のファンが何人も居たとのこと。そういった人々がやがて日中の架け橋となり、かの地に日本のゲームとその面白さを伝え広めてくれることに期待したい。

鉄拳番長 at 上海組み手

なお、上海などの地域では、以前からナムコと協力関係にある店舗も存在するため、鉄拳シリーズはそれなりに認知度が高い模様。

以前、弊誌連載中の「ナムコ魂」の企画にて、「鉄拳番長」こと「じゃくらぁ～」氏が上海を訪問したが、この催しにも多数の参加者が集まったようだ。

自身の姿がプリントされたポスターを目にして、うれしそうな「じゃくらぁ～」氏。世界にはばたけ鉄拳番長！

太平洋が育んだ鉄拳文化

ニュージーランド（オセアニア地域） -New Zealand, Oceania-

国境を越えた太平洋地域大会

韓国、中国ときて、次に紹介したいのは、太平洋をまたいだニュージーランドの大会。

2009年10月25日、オークランドにて、サブカルチャー系のイベント「Armageddon Expo」が開催された。本イベントは、ニュージーランド内の同種のイベントの中では、最大級の規模を持つ。

そのイベントの中で、現在我が国でも人気の『鉄拳6BR』を題材にした大会、「TEKKEN 6 BLOODLINE REBELLION INTERNATIONAL COMPETITION'09 INTERNATIONAL FINALS」が開かれた。

本大会を主催したのは オーストラリアを拠点に、東南アジアに店舗展開をしている「LEISURE &ALLIED INDUSTRIES GROUP」（以下LAIG）のニュージーランド子会社「COIN CASCADE LTD.」である。

この大会の最大の特徴は、「国境を挟んだ、国同士の代表による決勝大会」であるという点。あらかじめ各国で開かれた予選で選ばれた代表5名（オーストラリア、ハワイ、フィリピン各1、ニュージーランド2）がしのぎを削るという、何ともスケールの大きい大会なのである。オセアニア～東南アジアに幅広い店舗ネットワークを持つLAIGだからできる離れ業であると言えるだろう。

筐体のモニター中で繰り広げられる激闘に、興味津々の来場者たち。彼らの目に、鉄拳はどう映るのか。

対戦に興じる参加者たち。イベントの性質上、コスプレの来場者も見受けられる。左の彼は、やはりキングを使用キャラに選んだのかしらん？

別会場で開催されていた、太平洋地域大会を観戦するギャラリーの面々。どこの国でも、観客席の様子はそれほど変わらないようだ。

なお、代表の多くを占めたのは、韓国系のプレイヤーであったとのこと。予選が開催された地域はどこも留学生が多いため、このような結果になったのだろう。日本と同等か、下手をするとそれ以上に鉄拳に親しんでいる韓国系のプレイヤーと、現地出身のプレイヤーの間の実力差は、現時点ではかなり大きいのかもしれないが、鉄拳シリーズがより広く普及してくれれば、この状況を覆すようなことも起こりうるだろう。

なにはともあれ、オセアニア地域は鉄拳シリーズを受容してまだ日が浅い。あるいは数年後には日本や韓国の地位を脅かす存在になっているかも。

かの地の今後を暖かく見守っていきたい。

おなじみ、鉄拳開発チームの原田さんと、ニュージーランドの選抜候補たちで記念撮影。

今後の可能性はいかに？

以上、三つの地域を取り上げて記事にしたが、これ以外の地域においても、鉄拳シリーズは多くのファンを持つ。本特集の6～8ページ辺りの作品解説で紹介されている通り、本シリーズは世界的に見て、1作品当たり居数百万本の売り上げを達成してきた実績がある。

欧州では、行政上の理由からゲームセンターの営業が禁止されている国も多い。しかし、フランスなどをはじめとする一部の国々では、オタク～サブカルチャー系の総合大型イベントが開催される際、そのプログラム内にゲーム大会を盛り込むことが多く、ゲームを知らない人々がそれを見て盛り上がる、という光景が見られると聞く。

現在、その種のオタク～サブカル系イベントが全世界的に勃興～拡大している状況を考えると、今後「鉄拳」シリーズがそのような場で新たなファンを獲得していくであろうことは、予想にかたくない。

Foreign slungs 海外鉄拳事情コラム あの技の呼び方は？

世界の鉄拳事情を語ったり、海外の鉄拳プレイヤーと交流を持とうとする上で、気になるのが言語の問題。

国内の熱心な鉄拳プレイヤー間では、しばしば他のゲームのプレイヤーには理解不能なスラングが用いられることがある。例えば、「スカ確」（スカシ確定：相手の技を回避して、確定反撃を決めること）、「最風」（最速風神拳：ボタンをジャストのタイミングで押すことで出せる強力な風神拳）。

一般的にスラングが用いられる理由のひとつとして挙げられるのは、「頻繁に使う言葉だから、省略しないと言うのがめんどくさい」というものであるが、これは当然ながら国内に限った話ではなく、海外も同様。我々からすると、意味不明なスラングが用いられているようだ。

ちょうど今、筆者の手元には2009年9月に開催された大型5on5イベント「第3回マスター富山杯」のパンフレットがあるのだが、当該パンフレットに関西のマードック使い「ティッシュもん横飛び」氏の筆による、英語圏でのスラングについての記事が掲載されている。氏の記事によると、日本で使われるスラングは、次のように訳出されるらしい。以下、「マスター富山杯」主催者の「まさかり仁」氏の許可を得て、一部の情報を紹介する。

Let's study！（編：～とあるのは弊誌編集部が付けたコメントである）

- **最速風神拳→エレクトリック**（編：「electric」＝「電気的な」。見たまま。）
- **確定反撃→パニッシュメント**（編：「punishment」＝「罰」の意）
- **スカ確→ウィッフ**（編：「whiff」＝「空振り」の意が転じたものか）

（なお、本項の記述に誤りがあった場合、その責任は編集部にあり、「まさかり仁」、「ティッシュもん横飛び」両氏には無いことを言明しておく）

急告！ 全プレイヤー必見!! 今春、世界は拳（チカラ）に支配される！

家庭用（PS3、Xbox360）版『鉄拳6』世界大会開催決定!!

重大ニュース！ シリーズ第1作『鉄拳』発売15周年を記念し、シリーズ最新作となる家庭用版『鉄拳6』を用いて、世界No.1のプレイヤーを決定するトーナメント大会を開催されることが決定！ 「世界一」の言葉に心ときめく猛者たちは、下記概要を熟読の上、いますぐエントリーすべし!!

世界大会開催概要

詳細は公式ホームページにて！
http://championship.tekken-official.jp/

■JAPAN ROUND募集について
PlayStation3、Xbox 360各ハードにてトーナメントを実施。当日参加希望者にも抽選で若干名当日参加枠予定（参加希望応募者多数の場合は抽選）

■開催日程
2010年3月7日（日）

■開催場所
東京国際フォーラム　ホールB7
（東京都千代田区丸の内3-5-1）

■賞品（各ハード 各1名ずつ）
▼JAPAN ROUND
優勝：世界大会出場権＋賞金10万円
準優勝：世界大会出場権
▼世界大会
優勝：世界一周旅行
準優勝：豪華商品

■応募期間
2010年1月28日（木）
～2月21日（日）24:00予定

世界大会優勝者には世界一周旅行をプレゼント！

※賞品は予告無く変更になる可能性があります。

勝利に飢えた猛者たちに捧ぐ！ ナムコ魂

Vol.14魂

鉄拳番長 判藤格闘記

鉄拳番長、故郷に錦を飾る!?

新年に訪れたのはプラボ枚方！ 俺の生まれ育った街にある店だ!!

新春鉄拳大会in大阪!!

今回は、俺の育ったゲームセンター「プラボ枚方」に突撃したぜ！　入った瞬間、『鉄拳3』のころ、毎日通った記憶が一気に呼び覚まされた！　高まってきたぜ！って事で、まずは組手で肩慣らしをして、ランダム2on2に臨んだぜ！　今回、俺は約半分の年齢の【加齢】とのペア、miyaは職人【岩しょん】とペアを組んだ！　お互い高段位者同士と組むことになり、周りからブーイングムード（笑）。しかも、『鉄拳2』で無敵を誇った【仮面ショリダー】も参加し、俺とmiyaを組手で苦しめた、【仮面モゲダー】と組むことに！　この師弟コンビはさすがにくじ運を通り越して神が下りてきたぜ。まぁ、知らないうちに散っていたけどな……。

2回戦では前回の大阪大会でも当たった【ジョー】とバトルに！「番長かかってこい！」と挑発してきた【ジョー】は難なく粉砕したが、決勝でmiyaになす術なく惨殺された……。そのままmiyaの独壇場で終わってしまったぜ……。最近、miyaに勝てないな（汗）。という事で、優勝はmiya＆【岩しょん】ペア！　おめでとう！

大阪の熱きテッケナーたちよ、また闘おうな！
優勝・準優勝チームで記念撮影だ♪
真剣な眼差しの【岩しょん】!!

赤濱 高之 アカハマ
真冬の大阪は寒かったです。人は熱かったです！

判藤 俊介 バンドウ
最近、チーム戦をやりたくてうずうずしてるぜ！

拳NEWS

鉄拳開発チーム主催　鉄拳大会12／18

鉄拳番長、堂々の優勝!!

なんと12月の全国行脚は鉄拳の故郷「バンダイナムコゲームス本社」だ！　鉄拳を世に出した開発者たちが、社内鉄拳大会を開くという事を聞きつけて、「これは行くしか！」と思い乗り込んだぜ！　ナムコからは、ナムコランド幕張店の店長【ちばロクス】と俺が参戦！　開発陣営は『鉄拳TAG』全国大会優勝者をはじめとする、知る人ぞ知る豪華メンバーたちが集結していたぜ！　さすがに鉄拳を愛して止まない開発陣営！　レベルも非常に高く、恐らくゲームセンターに行っても現役でやっていける人間の集まりだと感じた！　俺は【ちばロクス】を何とか破ったが、ブロック決勝で開発最強の男のワンが立ちふさがった！　フレームを知り尽くした攻撃で攻め立てるワンにギリギリのところまで追い詰められたが、何とか経験の差で巻き返し辛勝した……。そのままの勢いでなんと優勝!!　開発者たちと交流ができ、そして彼らが作ったゲームで勝利する事ができた最高の瞬間だった！

俺のプレイを笑顔で見守る開発者たち！　さすがに開発者たちに見られると一挙一動に緊張が走ったぜ！

決勝戦だ！　さすがに余裕が無くなってきている俺の姿が現れているぜ！（笑）。

これが世界の鉄拳を作ったメンバーたちだ！　俺も彼らと闘えたことを光栄に思った！　あれ？　ミシ●スター？（笑）。

1 さとうのごはん（レイヴン）	11 じゃくらぁ＠鉄拳番長（JACK-6）
2 塩サバ＠いっぺい（JACK-6）	12 加齢（ロウ）
3 おらつ（リリ）	13 金ちゃん（ラース）
4 龍☆♂（ファラン）	14 やのパン（ペク）
5 岩しょん（クリスティ）	15 仮面モゲター（ロウ）
6 miya（ペク）	16 仮面ショリダー（キング）
7 RAITEI（デビル仁）	17 ボブ＠ORZ（ペク）
8 KEE-ROCK＠SMK（ボブ）	18 ジョー（ニーナ）
9 No.7飛鳥（エディ）	19 グッチ（マードック）
10 ツイ（リー）	20 タマサマ（仁）

鉄拳番長組手

強者たちへ直撃インタビュー！

番長組手終了後に、参加プレイヤーたちに感想を聞いてみた。

◎勝利数1万以上の【岩しょん】「番長はガードが固いというのが第一印象、間合いの取り方がうまく、当らんかった。去年の梅田で闘った時は1勝1敗だったが、今日は勝てんかった。」

◎番長から2勝を挽ぎ取った若干16歳の若き新鋭【加齢（かれい）】「番長はアッパーを打つのがうまい！　マスター富山杯では準決勝で負けたので、リベンジできてうれしい！」

◎番長とは旧知の仲の【ジョー】「見た目通りセコかったです。大阪人とは思えない鉄拳でした（笑）。」との発言後、番長から「ふざけるな！」のツッコミが入るところはやはり大阪人らしかった。

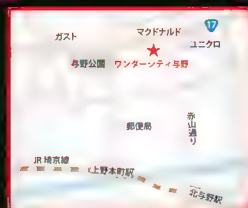
◀番長組手に挑む【仮面ショリダー】。番長との師弟対決に、会場も盛り上がった！

次回の判藤格闘記開催地は……

2月11日（木・祝）

16:00 受付～　17:00 組手
18:30 ランダム2on2スタート

ワンダーシティ与野店

さいたま市で鉄拳やるなら与野店へ！17号バイパス沿いで駐車場完備。対戦4セット／100円2クレジットです♪猛者の襲来を、お待ちしております！！

住所：〒338-0004
埼玉県さいたま市中央区本町西3-8-10
TEL：048-855-1131
アクセス：JR埼京線 北与野駅 徒歩20分

このお店で開催したぜ！

プラボ枚方店

地域最大の鉄拳エリアがここに展開！強者たちによる熱い戦いが連日繰り広げられています。また、明るい店内には大型ゲームや自慢の景品エリア、バラエティ豊かなメダルコーナーなど楽しいゲームがたくさん。丁寧な対応のスタッフが皆様のお越しを心よりお待ち致しております。

住所：〒573-0022
大阪府枚方市宮之阪4-28-12 ベルパルレ内
TEL：072-898-3260　FAX：072-898-3262
営業時間：10:00～24:00
（2Fフロアは23:45閉店となります）
定休日：年中無休

ペク使いmiyaの鉄拳、一刀両断！

今回の組み手は正月ということで人が集まるか心配だったけど、大勢参加してくれた。本当にありがとう！　枚方は有名プレイヤー【仮面ショリダー／ロウ】の影響でロウ使いが多かった。なかでも【仮面モゲター／ロウ】のゼロ距離スラッシュキック（※）がかなり厄介だったよ。ただでさえガード後に相手が大幅に有利になるのにいつでも出せるなんて、相当練習したんだと思う。15,000試合もやってるのになんと勝率81%の【岩しょん／クリスティ】も強かった。堅実さの中にカポエラ独特の暴れが7：3くらいで混ざっていたのが印象的。試合はこちらがやりやすかったんだけど、戦い方の比率を変えられるプレイヤーだったら勝てなかったかもしれない。久々に関西の鉄拳にふれたけど、野性の中にも堅実さがあってすごく強いね。その空気をぜひ関東に持ち帰ろうと思います。

※ゼロ距離スラッシュキック：→→→LKを素早く入力することによって、ステップインをほとんど見せずにスラッシュキックを出す技術。

鉄拳座談会

チーム戦の魅力を語る！

番長：本日は鉄拳のチーム戦について語ろうということで、なんと俺に鉄拳を教えてくれた師匠にあたる【仮面ショリダー】と【miya】と3人で座談会をしようと思う。よろしくお願いします！

仮面ショリダー／miya：よろしくお願いします！

番長：早速だけど、チームを組むのに相性ってあると感じてる？

miya：番長と組むと絶対に闘劇に出場しなければならないプレッシャーとかあったりして結構勝てるんだよね。逆に、ほかの連中と組んだりすると俺が負けても、ほかが勝ってくれるだろう的な他力本願な思いがあって、負けやすかったりする。

▲和やかな雰囲気の中、鉄拳の魅力、チーム戦の面白さを語る3人。

番長：先鋒、次鋒が負けたりすると、俺が何とかしなきゃといったプレッシャーがあったりするよな。燃えるけど。

仮面ショリダー（以後仮面）：3on3で重要なのは信頼感だと思う。単純に、「こいつがおるから安心や」という思いで、力が出せる奴もおるし。逆に「こいつがおるけど、俺が何とかせなやばいんちゃうかな」といったこともある。そういった意味でも信頼感というのは大切になってくる。

番長：勉強になりますねぇ。

miya：確かに！

番長：本気で勝とうと思うのならば【ノビ／ドラグノフ】の突破力は魅力的だよな～。

仮面：チーム戦は、やはりメンタル面が重要になってくることが多い。5on5だと戦略性は人数が多すぎてあまり重要ではないんだけど、3on3は人数が少ない分、だれと当たるかがわかって戦略が立てやすい。それだけに駆け引きが大事になってくる。

miya：2on2の場合だと、また違った雰囲気になってくるかな。メンタル面で言うと、先鋒が負けたらもう後がないというプレッシャー度は高いよね。そういった意味ではメンタル的に強くないといけない気がするな。3on3は2on2に比べてまだ後があるという安心感はあるけどね。

仮面：チームを組むには、仲間が必要になるけど、IDカードが出来てから相手の名前がわかるようになって、声を掛けやすくなったのは大きいよね。

はり、鉄拳の面白さはチーム戦であろう。仲間と勝利の喜びを有しあうのは最大の魅力だ！

番長：名前を呼ぶって、お近づきになるには大事な行為だよね。

miya：仲間を作るために鉄拳をやるっていうのもあるかな（笑）。

番長：そうだ、今年の闘劇の新番長軍団はナムコ魂で募集をしようかな!?

miya：それ面白いかも！

番長：まぁ、検討してみるかぁ（笑）。

miya：チーム戦をやるのに仲間が必要だという話に戻るけど、もっとも手っ取り早いのは自分が強くなることかな。そうすると自然に人が集まってくる。

仮面：勝った瞬間の喜びを仲間と共有しあうのがチーム戦の最大の魅力だから、チーム戦の大会があったら皆積極的に参加してほしいな。

番長：まさにそれって真髄突いてる!!

（END）

プロフィール／仮面ショリダー：鉄拳番長に鉄拳を教えた師匠。鉄拳2、3のシングル全国規模の大会を連続制覇。過去6回開催された3ON3の全国規模の大会で6連覇の偉業を達成した。

ここから始めるFPS!
脱初心者企画&全武器情報をお届け!

サイバーダイバー
CYBER DIVER™

FPS(ファースト・パーソン・シューター)の新時代を切りひらく本作。まずはやってみなくちゃもったいない! 今回はFPSの基礎に加え、全ジョブの装備を徹底解説! 中級者以上にも必須、実装されたばかりの新バージョンSpec1.1の変更点も網羅しているぞ!

サイバーダイバー

- ■メーカー:タイトー
- ■ジャンル:FPS
- ■操作方法:スティック+ペダル
- ■稼働日:2009年12月17日(稼働中)
- ■ネットワークシステム:NESYS(TAITO NET ENTRY SYSTEM)

分からん殺しと諦める前に!

FPS初心者あるある失敗チェック

一回で「分かんね」と投げ出す軟弱者に喝ッ!! 初心者が陥る状況を並べてみたので、まずは客観的に自分のプレイを振り返ってみよう。

あるある① どこから何されたか分からずやられた……。

初心者に一番ありがちなのが、この状況。やっと操作にも慣れてきたころ、撃たれたところで慌ててその方向を見てみてももうだれもおらず、「?」と思っていたら、さらに別方向からの攻撃。その繰り返しで、弾を撃つことなく倒される……。実はFPSではありがちなことなのだが、慣れないうちは精神的にキツい。

また、一人称視点の画面ゆえに相手を見つけづらく感じるのも、このストレスの要因となるはず。しかし直観的な操作が可能な本作では、「向きたい方を向く」という行為は比較的簡単にできるハズ。ではなぜ相手が見つけづらいのか? 実はそこには、ほかのゲームには無いFPSならではの戦術が絡んでいるのだ!

どこから撃たれてんのオレ!?

撃たれた! ダメージマーカーは後ろ方向に出てるから急いで振り返った……けど、そこに敵の姿は無い。よくある状況だが、そこでただ振り返るだけではダメ。FPSは平面的な、従来のアクションゲームの類とは違うのだ!

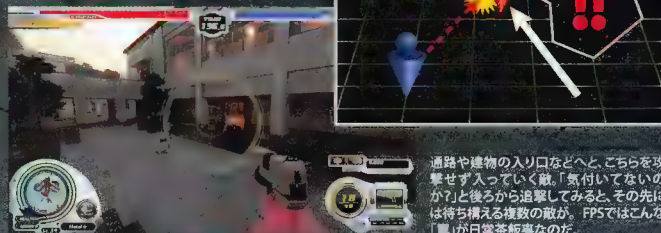
あるある② 「敵発見!」と突撃したら瞬殺された!

敵を見つけたらとりあえず突っ込む。敵を見失いやすいFPSではついつい見つけた相手を逃がしたくなく、やってしまいがちな行動だが……これは明らかに自殺行為の一種だ。

一直線に突っ込むと、敵から見れば撃ちやすい限り。敵を見失うリスクを負う方が、まだチームライフが減らない分お得。FPSにはFPS流の、敵への接近のコツがあるのだ。

あるある③ 同時に撃ち合ったら一方的に負けた!?

同時に攻撃したのに倒れたのは自分だけで、相手のヘルスは半分以上残っている。お互い同じジョブ、同じ武器でも、初心者にはありがちだ。

これには照準のうまさももちろん絡んでくるが、FPSの武器は撃てば当たるという単純構造ではない、ということをまず知らないといけない。

同じ武器なのに……これってチート?

反射速度や経験の差ももちろん出るが、弱点である頭を撃つことだけを気にしているだけの段階では、ダメージ効率で相手に勝つことは難しい。

あるある④ 気が付いたら大勢に囲まれてて……。

ある程度戦い方が分かってくると、倒される際には敵が複数いた、という状況が増えてきているハズ。この状況、実は相手の戦術にはまってしまっている見事な証拠なのだ。この状況を打開できる段階になれば、中級者への道が見えてくるぞ!

通路や建物の入り口などへと、こちらを攻撃せず入っていく敵。「気付いてないのか?」と後ろから追撃してみると、その先には待ち構える複数の敵が。FPSではこんな「罠」が日常茶飯事なのだ。

どれか一つでも心当たりがあれば初心者! 次ページでレッツ・脱初心者特訓!

めないで5回、10回とプレイを重ねれば、次第と解消される「慣れ」の問題。P026からのジョブデータも参考にこれらが自然と乗り越えられたころには、君も中級者だ!

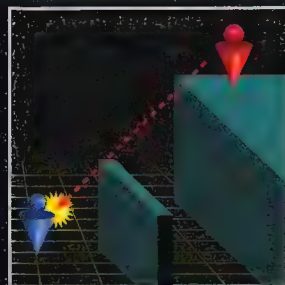
その「あるある」、逆手に取って脱初心者！

これができれば一人前!!

初心者にありがちな失態に対策を立てることは、そのまま基本技術の習得につながる。失敗を反面教師にこれらの技術を身に付ければ生存率や戦果もかなり変わり、味方プレイヤー諸兄からも頼られる存在になれるはずだ！

あるある① あるある② 対策
秘密は高低差と横移動!!

後ろに振り返っても相手がいなかったのは、相手が違う高度から狙っていたか、すぐに物陰へと隠れたから。FPSでは高度差や障害物を利用するのが基本であり、見晴らしのいい場所に立つのは非常に危険なのだ。

相手に見つかりにくい高度が違う位置から攻撃し、相手が目の前にいる場合は攻撃することより回避を意識し、常に横に動き回って物陰へ飛び込む。これを心がけるだけでも、生存率はかなり変わってくるぞ。

高いところから狙え!

相手より高所から攻撃すると気付かれにくく、左図のように相手が隠れている障害物を無視して攻撃できる。さらに攻撃が頭に当たりやすく、大ダメージを与えるチャンスだ!

障害物の陰に横移動で入れ!

攻撃しつつ角や物陰に入り、相手に反撃のチャンスを与えないのが基本。FPSではここぞという時以外、防御主体で!

常に横に動きつつ……

照準は逆方向へ動かす!

相手が目の前にいる場合、常に横移動しながら照準を逆に動かし、相手に合わせて攻撃しよう。時折逆方向に動けば、相手は非常に狙いづらい。危険ならそのまま物陰へ避難!

あるある③ 対策
武器には「集弾率」というものが!

FPSの各武器の弾は必ず狙った場所（照準の中心）に当たるわけではなく、「集弾率」という狙った場所への当たりやすさに従って飛ぶ。特に連射武器は、集弾率が非常に低い。

攻撃の際には頭狙いが基本だが、遠距離では的が小さい頭を撃っても、弾がそれるばかりでノーダメージになることも。武器の集弾率と距離に合わせて、狙いを切り替えるべし！

弾はまっすぐ飛ぶわけじゃない!?

左が遠距離、右が近距離でサブマシンガンを撃った際の弾のバラけ方。近距離なら頭を狙えばほぼ全て命中するが、遠距離ではこのバラけ方になるので、頭より的の大きい胴体を狙った方が攻撃の総計ダメージが高くなるのだ。

あるある④ 対策
多対一と不意討ちは基本技!

FPSにおいて、味方はどんな武器よりも頼りになる存在。味方が敵を引きつけてくれれば、相手の反撃を気にせず攻撃可能！　逆に時には味方のため、囮になることも重要だ。

普段は防御重視で立ち回らなくてはならないFPSだが、味方の協力や地形利用の回り込みで後ろを取れれば話は別。この時ばかりは足を止め、全力で最大の攻撃をたたき込め！

仲間と協力して後ろを取る!

FPSをやっていて、一番気持ちいい瞬間がこの「背後取り」。普段我慢して防御的に立ち回る分、全力で攻撃できるこの快感は別格だ。ただし倒しきれなかった場合は即座に普段の防御的立ち回りに戻る、冷静な判断力も必要だぞ!

ここまでできれば中級者入り!!

脱初心者を目指す人のため、より実戦的な技の一部を紹介。中級者の強さの秘密、その一環がここにある!

クイックリロード

本作には武器に装填された弾を撃ちきると、自動的に「リロード」が行なわれるが、リロードモーション中は大きなスキとなってしまい危険だ。しかし、リロードモーション前に、別の武器を装備ししばらくしてから、再び元の武器に戻すと、「クイックリロード」が行なわれ、装填弾が満タンになる。ぜひ活用しよう！

予備弾が無くなると、弾切れになりリロードできない。アーモットでの弾補給もこまめにしよう。

装備の順番入れ替え

ウェポンセレクターで武器を選ぶ際にはプレイヤーのクセが出やすく、思ったものと違う武器を選んでしまうことが多い。本作のゲームサポートサイト『サイダイキャンプ』では武器の並びを変更できるので、うまく調整すればこのミスも無くなるぞ！

サイダイキャンプURL
http://camp.cyberdiver.jp/

携帯、PC
いずれも
無料!

ジョブ&武器解説

ここでは、各ジョブの武器の性能と、バージョンアップの情報を掲載するぞ!

ページアイコンの見方
武器枠色／赤:近距離、黄:中距離、青:長距離、緑:補助
 補給不可　 味方にもダメージ

サイキッカー

近距離メインでありながら、「超能力」が使えるため、思いのほか扱いの難しい武器が多いが、用途さえ理解すれば、かなりの能力を発揮してくれる。いろいろと試してみると面白いぞ!

サイキッカー バージョンアップ変更点リスト

ヘルスやアーマー、サイダイアタックの性能など、基本スペックはやや弱体傾向にある。しかし、武器のほとんどが上方修正を受けているため、むしろ扱いやすくなったといえる。

特に、サブマシンガンの強化がありがたく、これまでよりやや距離を開いてサブマシンガンを中心に戦ってダメージを稼ぐといいだろう。

最新データ Spec1.1(1/28～)に完全対応!

全ジョブ共通	アーマーの耐久力を強化、アーマーの爆風耐性を弱体化、アーマーダメージ時のチームライフ減少値を低下
	COM のサイバーソウルのチームライフ減少値を低下、戦闘後に獲得できる BP の増減を調整
サイキッカー Spec1.1	ヘルスを若干減少
	アーマーを若干減少
	サイダイアタック発動時間を延長
ファイヤーブレード	ダメージを増加、射程距離を延長
	「炎の刃」のダメージを増加、「炎の刃」の射程距離を延長
サブマシンガン	射程距離が大幅に延長、連射間隔を若干遅く調整、散弾範囲を若干縮小、照準補正を強化、グレネードランチャーの爆風範囲を若干拡大
マグナム	ダメージを若干減少
スフィアバリア	味方からのダメージでは CF が増加しないように機能変更耐久力を減少
スラム	所持数を若干減量
クロスボウ	ダメージを増加、射程距離を延長
サイキックグローブ	「オブジェクト引き寄せ」の射程距離を延長

武器解説

ファイアーブレード

CF使用時 燃焼効果

威力の高さは折り紙つき。燃焼のダメージは馬鹿にならないのでCFに余裕があるなら使っていきたい。

クロスボウ

ズーム機能で遠距離の敵を狙いやすい。クロスボウの矢は威力が高くシールドを貫通する。

サブマシンガン

グレネードのみ
グレネードのみ

グレネードの威力は高いが、弾数も3発と少ないので丁寧に使おう。当然、味方を巻き込まないように。

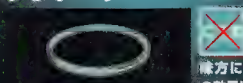
スラム

狭い通路や橋の上など、相手が避けにくい場所へ設置するのが基本。これも味方を巻き込まないように。

マグナム

射程は短いが威力が高い。弾数は少ないものの、近距離での切り札になるので大事に使いたい。

テレフープ

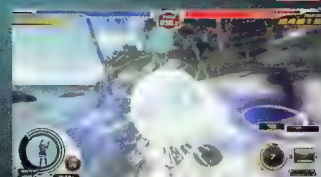
味方にもワープの効果はあり

緊急非難用の武器だが、敵に踏ませて追い払うこともできる。敵と交戦前に退路に設置しておくのが理想。

サイキックグローブ

落ちているものを拾って攻撃したりできるのだが、やはりメインはドラム缶を拾って投げつけることだろう。そのとき、そのまま拾うと視界を遮りやすいので、拾う→置く→拾う、とすることで、ドラム缶の角度を変えると視界が広くなるぞ。

サイバーソウルを回収することもできる。敵が近くに居るときにも比較的安全に回収できるぞ。

スフィアバリア

使用時に動けないため、少々扱いにくく感じるが、全方位の攻撃を防げるのは非常に便利。視界に敵が居ないときに、とりあえずバリアを張って周囲を見渡せば、安全に敵を探せる。混戦時に使い、相手の弾切れを誘うのも有効だぞ。

敵の攻撃を防ぎつつ、受けたダメージ分のサイバーフォースを回収できる効果も強力だ。

状況に応じた武器の使い分け方

サイキッカーの武器は、用途がわかりやすいものが多い。基本はサブマシンガンで戦いつつ、近距離ではファイヤーブレードかマグナム、敵が近くに居ないならスフィアバリアを用意して移動。といった感じで動くといい。

また、飛行が非常に便利なので、CFはなるべくそれに使おう。もちろん、チャンスがあればサイダイアタックで敵を一人確実に倒したい。

CFゲージがたくさんあるときに、飛行で相手の頭上から攻撃すれば、攻守において有利な状況で一方的に攻撃できる。遮蔽物の後ろに着地すればなお良いだろう。

「孤独な世界」発動時間はそれほど長い時間ではないため、近寄り剣で切るよりも、マグナムで攻撃したほうが安全に攻撃できる上、ヘッドショットも狙えるので効率が良い。

サイダイナビ
が高く、盾代りにすることもできるぞ! なお、カヌーに乗ったキャラごと持ち上げることはできなかったりする。

レンジャー

やや使いにくい武器もあるものの、全ジョブ中でもっとも機動力にすぐれ、中距離での射撃武器が豊富なレンジャー。距離を維持して、絶え間ない移動と射撃メインで優位に戦おう！

レンジャー バージョンアップ変更点リスト

ショットガンがやや弱くなってしまったものの、サブマシンガンの強化がうれしく、中距離での大きなダメージ源として活躍してくれる。

また、エレキピストルも射程が延長されて使いやすくなった。ジェネシスソードの強化で接近戦もある程度はこなせるようになったため、扱いやすさが増したといえるだろう。

最新データ Spec1.1(1/28～)に完全対応！

[illegible]	アーマーの耐久力を強化、アーマーの爆風耐性を弱体化、アーマーダメージ時のチームライフ減少値を低下
	COM のサイバーソウルのチームライフ減少値を低下、戦闘後に獲得できる BP の増減を調整
レンジャー [illegible]	通常移動速度を若干ダウン
	ダッシュ速度をアップ
	サイダイアタック効果時間を延長
サブマシンガン	射程距離が大幅に延長、連射間隔を若干遅く調整、散弾範囲を若干縮小、照準補正を強化
	グレネードランチャーの爆風範囲を若干拡大
エレキピストル	射程距離を延長
ジェネシスソード	ダメージを増加。射程距離を若干延長
ショットガン	同時発射弾数を減少
オイルグレネード	「着火」ダメージが大幅に増加 ダメージ間隔を若干延長
クロスボウ	ダメージを増加、射程距離を延長

武器解説

ジェネシスソード

接近戦用の武器。とはいえ、ファイヤーブレードなどに比べると威力は低目。過信は禁物だぞ。

クロスボウ

ズーム機能で遠距離の敵を狙いやすい。クロスボウの矢は威力が高くシールドを貫通する。

エレキピストル

射程はやや短いが、相手のヘルスを直接減らせるという強力な効果を持つ。かなり接近しての使用がメインとなるぞ。

ヘッドショットが発生しないのも大きな特徴だぞ。

サブマシンガン

グレネードのみ

グレネードのみ

基本はこれを中心に戦うことになる。グレネードは味方を巻き込まないように注意して使おう。

オイルグレネード

オイルに着弾時燃焼効果

敵の居る場所や、狭い通路などに投げ込み、どさくさにまぎれて着火してやるのがいいだろう。

マルチスプレー

スモークの効果は、押し続けることでどんどん濃くなっていく。目くらましに便利だぞ。

お互い目視不可能なほど煙が濃くなるぞ。

サイダイフォトギャラリー1

どこかで見たような……？

謎のキャラクター二人によるポスター。なにやら見覚えが……？

見えないオシャレ？

レンジャーのパンツにもGENESYSの文字が入ってたりする。

ショットガン

弾が拡散するので比較的命中させやすいのが特徴。密着で当てればなかなかのダメージになる。

ハンドグレネード

敵が密集しているところに投げ込めればベスト。オイルグレネード同様味方を巻き込まないように使いたい。

付かず離れず戦おう！

基本的には、やや離れた位置で使える武器が多いので、中距離を維持しつつ戦うのがいい。そこで注目してほしいのがスペシャルアクションで緊急回避が使える武器の多さ。エレキピストル、ショットガン、ジェネシスソードの三つの武器で使用できる。相手に近づいての戦闘から、比較的安全に回避しつつ距離を離せるのは大きい。接近時はこれらの武器を駆使して戦おう。

非常に便利な緊急回避。危ないと思ったときは迷わず使いたい。相手から離れるように使用するときは、そのモーション中にサブマシンガンに切り替えるといいだろう。

ヘルスに直接ダメージを与えられるため敵を一気に倒しやすくなるサイダイアタック。バージョンアップで効果時間も延長されたのでゲージがマックスなら使っても損はしないぞ。

マルチスプレー補足：マルチスプレーを含むペイントの効果は、水に入ることで消すことができる。サマーアイランドでは消しやすいので覚えておこう。

ガーディアン

豊富な遠距離攻撃用の武器に加えて、頑丈な体とサポートできる装備のあるガーディアンは、味方と一緒に戦い、火力と支援装備でのサポートで真価を発揮するジョブ。もちろん単独での攻撃力も群を抜いているぞ！

ガーディアン バージョンアップ変更点リスト

ヘルスの増加に加え、移動速度全般の強化でさらに生存率が上昇。主力武器であるガトリングの集弾率やサーベルの射程とシールド強度、さらにロックオンキャノンの弾速が上がり、回避されにくくなったのがうれしい。サイダイアタックの威力も多少向上したので、相手を倒しきれずに逃げられてしまうことも減るはずだ。

最新データSpec1.1(1/28～)に完全対応！

項目	変更点
[illegible]	アーマーの耐久力を強化、アーマーの爆風耐性を弱体化、アーマーダメージ時のチームライフ減少値を低下
	COMのサイバーソウルのチームライフ減少値を低下、戦闘後に獲得できるBPの増減を調整
[illegible]	ヘルスを増加
	通常移動速度、飛行速度、旋回速度アップ
	サイダイアタック時のビームのダメージ増加
シャイニングサーベル	射程距離延長
	シールドの耐久力を大幅増加
[illegible]	散弾範囲を若干拡大、照準補正強化、予備弾数減少
ガトリングガン	散弾範囲を縮小、装備中の旋回速度アップ
[illegible]	通常弾／ロックオン弾の弾速上昇 ロックオン射程距離延長

武器解説

シャイニングサーベル

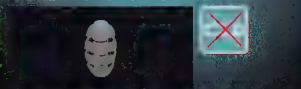
ほとんどの相手を3～4発で倒せる、近接戦闘の切り札。CFゲージを消費することでシールドを発生させる。

ハンドグレネード

かなりの距離を遠投できる手りゅう弾。近くの敵に使う場合は転がして使えばいいが、味方への誤爆に注意。

ハンドガン

狙いをつけやすく、射程もサブマシンガンなどに劣らない。だがダメージが低めなので、あくまで副武器だ。

スモークグレネード

煙幕を発生させ、視界を遮る。敵から逃げる際などに、その移動先が相手に見えなくなるように使うといい。

ガトリングガン

集弾率が低いものの、逆に弾が散るので遠距離で多くの敵に攻撃可能。至近距離なら爆発的な威力を発揮する。

シールドジェネレーター

一定ダメージを防ぐシールドを設置。サーベルのものと違って設置場所が固定なので、味方用に使うのもいい。

インパルスシューター

壁などに当たると跳ね返る、特殊な光弾を発射する。高威力ながら味方にもダメージを与えるので、乱戦時には使えない点に注意！ スペシャルボタンを押し続けるとゲージを消費し、弾を弾き返しながらゆっくり飛ぶ巨大な光弾を放つことができる。

威力はかなりのもの。壁での反射を利用すれば、角の向こうに隠れている敵を攻撃することも可能だ。

ロックオンキャノン

高威力のミサイルを発射する武器で、スペシャルボタンを押しながら敵にカーソルを合わせるとロックオンが発生し、この状態でボタンを放すと、最大4発までの誘導弾を発射する。爆発は味方を巻き込むが、誘導弾の精度がかなり高いので使いやすい。

便利なのはロックオンしての誘導弾だが、相手が隙だらけなら通常弾でゲージを節約するといい。

大火力で正面突破！

ほかのジョブとはかなり異なり、集弾率や命中率では劣るものの高火力の武器が多いガーディアンは、丁寧に相手の頭を狙うよりも普段は命中率がより良くなるよう、相手の胴体を狙っていくのが基本。その分照準を定める手間がかからないので、豊富な武器数・弾数を生かすためにも撃ちまくろう。そうして相手を威嚇することが、味方への助けにもなる。ただし乱戦中の味方を吹き飛ばしたりしないように！

乱戦になりそうな場合、シールドジェネレーターを設置してから戦うと味方も助かるが、自分や味方の弾も遮ってしまうので設置場所に注意。張って移動できるサーベルのシールドは敵に近付く時より、後退して逃げる時に使おう。

逃げ場の無い狭い通路で使ってこそ、サイダイアタックが生きる。広い場所で使うと簡単に逃げられ、敵に囲まれている際に発動すると発射中の本体を狙われてしまうぞ。ちなみにスペシャルボタンを押すと、発射を中断できる。

スナイパー

一発の威力が非常に高いスナイパーライフルと、ほかのジョブのメイン武器と比べて射程と集弾率が非常に優れるサイバーライフルが、初期装備ながら非常に優秀。狙撃のみならず中距離戦闘や、支援も可能な万能攻撃職だ。

スナイパー バージョンアップ変更点リスト

サイバーライフルとスナイパーライフルの、破格の射程距離に注目。特にサイバーライフルの射程はスナイパーライフルとほぼ同等で、超遠距離でも使えるように！ サイダイアタック発動中は移動してもほぼ弾がブレず、スナイパーライフルで横移動しながら、ズームアップモードで狙撃することすら容易になった。

最新データ Spec1.1(1/28～)に完全対応！

全ジョブ共通	アーマーの耐久力を強化、アーマーの爆風耐性を弱体化、アーマーダメージ時のチームライフ減少値を低下
	COM のサイバーソウルのチームライフ減少値を低下、戦闘後に獲得できる BP の増減を調整
スナイパー Spec1.1	アーマーを若干増加
	匍匐時の移動速度が大幅アップ
	サイダイアタック時の各種射撃性能を向上
サイバーライフル	射程距離を大幅に延長、連射間隔を若干遅く調整
	散弾範囲を縮小、照準補正を強化
オイルグレネード	「着火」ダメージが大幅増加、ダメージ間隔を若干延長
コンバットナイフ	通常攻撃ダメージを増加、射程距離を延長
スナイパーライフル	射撃距離を大幅に延長 匍匐時・ズーム時の照準補正を強化

武器解説

コンバットナイフ

威力は高いが、至近距離ではジョブの特性上どの相手にも不利なので使いづらい。弾切れ時の非常用武器だ。

ハンドグレネード

中距離で多くの敵を攻撃する時に有効。スナイパーには貴重な範囲攻撃武器なので、無駄弾は使わないように。

ミラージュボール

手りゅう弾などのように投げて設置し、スペシャルボタンで自身の立体映像の表示をON/OFFできる幻惑用装備。

オイルグレネード

着火ダメージがバカにならないので、中距離での味方の支援には最適。遠距離から狙撃で着火するのもアリ。

ペイントガン

命中した相手の視界を遮る特殊武器。攻撃力は無いも同然なので、敵に近付かれ、逃げる際の補助に使おう。

シールドジェネレーター

便利な盾だが、遠距離で使うと目だってこちらの位置がバレる。あくまで乱戦時や、味方の支援に使おう。

サイバーライフル

射程の長さに加え、集弾率が非常に高い武器。遠距離でもしゃがんで頭を狙い撃てば、相手を瞬殺することも可能。弾が補給できるのも利点だ。

なんとこの距離でも命中する。ズーム無しでも十分高性能だ。

スナイパーライフル

3連射を当てればほとんどの敵を瀕死に追い込む、強力な武器。ズームで超遠距離から使用するのが基本だ。

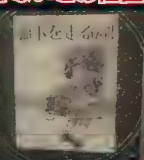
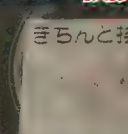
極力離れた場所の相手を狙い、反撃を許さず撃破しよう。

サイダイフォトギャラリー2

約束できないとお仕置き!?

廊下を走るいけない子には、チェーンソーでお仕置きね♡

挨拶代わりに

いわゆる「挨拶代わり」の一撃をお見舞いすればよいわけですね。

慎重な動きが大事

スナイパーのアーマーとヘルスは、敵との直接交戦には向かないレベル。常に味方の後ろや遠距離などから、ズームを生かしての奇襲を心がけよう。一度狙撃や奇襲を行なったらその場所を離れないと、相手の追撃を受ける点にも注意。また、分かりやすい狙撃地点にいると、敵のスナイパーに狙い撃たれる。逆に自分が狙撃地点に向かう前には、味方のためにもそこに敵スナイパーがいないかズームで確認しよう。

狙撃する際には、目立たなくなるように物陰などを意識して位置取りするのがオススメ。狙撃後すぐに下がって隠れれば、居場所を特定されにくいぞ。狙撃にサイバーライフルを使うと弾道が目立つので、場所がバレやすい点に注意。

スナイパーライフルでズームアップする場合、なかなか3連射で倒すチャンスが来ない……と、あまりその狙撃地点や狙撃目標にこだわりすぎるのはNG。ほかの敵に位置がバレて接近されると、逃げられず倒されてしまうことが多いのだ。

「ここを通る敵を狙う」と狙撃地点を決めておく場合はオイルグレネードも撒いておき、サイバーライフルで狙撃と同時に着火ダメージも狙うのもアリだ。無闇目立つ場所に撒くと警戒されるので注意！

直接ダメージを与える武器は少ないものの、自身と味方のアーマー、ヘルスを回復させる手段を持つ唯一のジョブ。回復を駆使してしぶとく生き残ることでチームライフの減少を抑えるのだ。

メディック バージョンアップ変更点リスト

各種回復効果を持つ武器がやや効果、所持数などが今回の調整にて減少傾向にあるものの、まだまだ十分な効果があるのでほぼ問題はない。数少ない武器であるハンドガンが強化されたので、射撃でもダメージを与えやすくなった。毒を付加する武器も強化傾向にあるので有効活用していきたい。

最新データ Spec1.1(1/28～)に完全対応！

[illegible]	アーマーの耐久力を強化、アーマーの爆風耐性を弱体化、アーマーダメージ時のチームライフ減少値を低下
	COM のサイバーソウルのチームライフ減少値を低下、戦闘後に獲得できる BP の増減を調整
メディック Spec1.1	通常移動速度を若干ダウン
	サイダイアタック発動溜め中の無敵を削除
	サイダイアタック効果時間を短縮し、飛行速度アップ
ポイズングレネード	「毒」状態の効果時間を減少し、ダメージ間隔を短縮
ポイズンボウガン	ダメージを増加
チェーンソー	通常攻撃のダメージを若干減少、「回転攻撃」のダメージを若干増加
ハンドガン	散弾範囲を若干拡大、照準補正を強化、予備弾数を減量
ドリップバルーン	効果時間を延長、回復量を減少
リカバリーインジェクション	「孤独な世界」の効果を無効にできないように機能変更
ミラクルドリンク	所持数を若干減量、サイバーフォース回復量を減少

武器解説

チェーンソー

ボタンを押し続けることで攻撃し続け、攻撃力が高い。ただし、その間は移動速度が落ちるので注意。

ポイズングレネード

毒の霧を発生させる。狭い通路に投げ込んで相手の動きを封じるか、敵が密集しているところに投げよう。

ドリップバルーン

地面に投げ、拾うことで効果を発揮する。バルーンは複数付けることも可能で、回復量も付ける数が多いほど効果が重複する。付けている状態で高い位置から落ちても落下速度が低下してダメージを受けなくなるが、これは複数でも効果は同じ。

まとめてくっつければヘルスとアーマーを一気に回復することも可能だぞ。

ハンドガン

数少ないダメージ源になる武器。射程は短いのでやや接近して使おう。照準補正が高く命中率は期待できる。

ペイントガン

相手にペイントを付けて視界を塞ぐ武器。わずかではあるが、キッチリダメージも与えられるぞ。

ミラクルドリンク

アーマーとヘルスを一気に4割ほど回復しつつ、サイバーフォースも若干回復できるドリンク。数に限りがあるので、ドリップバルーンと併用して回復したい。使用時は無防備なので、なるべく近くに敵の居ない物影で使うように。

1回の使用で、アーマー0からここまで回復できる。危なくなった惜しまず使おう。

ポイズンボウガン

メディックの武器では最も射程が長い。ダメージは低いが相手に毒の効果を付加できるぞ。

リカバリーインジェクション

自身や味方のヘルスを回復できる。射撃のように離れた味方も治療できるが、敵にも使えるので注意。

出し惜しみ厳禁！

自身と味方を回復しつつ戦うのが基本だが、それらの装備は使用回数に限りがあるのでやや使うのをためらってしまうかもしれない。

しかし、使わずに抱えて試合が終了するともったいないので、惜しまずガンガン使っていくのが安定。ある程度ゲージが減ったら、緊急回避なども駆使して離脱して回復しよう。CFはミラクルドリンクで回復できるので緊急回避も使いやすいぞ。

背後から接近することに成功したら、チェーンソーで攻撃したい。連続でヒットさせることができれば、ガーディアンですらわずかな時間で撃破可能なほどの攻撃力があるのだ。

洞窟内や、学校の通路など、相手が通りたくなる場所にポイズングレネードをばら撒いておけば、霧は長時間残るので相手の動きを妨害できる。ただし、味方を巻き込まないように注意!

サイバーダイバーをもっと楽しく

サイダイ掲示板

日々「サイダイ」やりまくりのライター陣が、さらなる楽しみ方を追求！ 君の新アイデアも募集中だ！ 多分！(何)

全国も楽しいけど店内対戦もね！

新・遊び方指南

いろいろできる店内対戦に注目!

本作の目玉といえば全国対戦だが、いきなり見知らぬ相手と戦うのは……という人には、店内対戦モードがオススメ。一人では始めにくいと尻込みしている人も、友人と一緒なら挑戦しやすいはずだ。まずは友人知人を巻き込んでみては!?

練習からガチバトルまで!

店内対戦ではプレイヤーの所属チームとそのチームの人数上限と、CPUキャラの有無が設定できる。最小限なら自分一人で敵が一切いないマップ探索から、最大で5on5のCPUを含む集団戦まで、幅広く設定することができる。

一人でプレイする際には、自分一人以外をCPUにした集団戦の練習ができるため、新しい武器を試したりするには最適だ。友人とプレイする際には、友人と同じチームになることも、違うチームになって対決することも可能。まさに自由自在なのだ！

全国対戦では怖くて試せない新戦術を練習したい時なども、店内対戦モードがオススメ。

これぞチキチキガーディアン猛レース!?

単に対戦するだけでなく、同じ店内でいろいろと調整できるのも店内対戦の魅力。全国対戦ではできない「この武器しか使わない」などの限定対戦のほか、まったく新しい遊び方も実現できる。

そこで今回我らライター陣が試験的に提唱する新競技は、「チキチキガーディアン猛レース」！ 全員がガーディアンで店内対戦に参加し、規定のコースを変形して駆け抜けるレースだ。不正がないか後ろに審判係がつく必要があるが、そのハンパないスピード感はぜひ味わってみてほしい！

審判係で参戦した人が攻撃したり、スラムやグレネードで妨害するなど、拡張ルールもアリだ。

まだまだ遊び方は無限大!

本作では各ジョブに変わった武器やアクションがあり、店内対戦でできる遊び方は非常に幅広い。さらに変則ルールで遊んでみると、普段見えなかった新戦術が見つかることも茶飯事だ。楽しみつつ技術向上も狙える、非常に面白いモードなのだ！

それいけアーモットくん

サイダイちくわの とりあえずダイブってみた。後編

前回までのあらすじは、海老名のタイトーさんに連れて行かれて「サイダイ」の練習モードまでやってみました以上。そんな前編から引き続き、ライターちくわは「サイダイ」漬けなのです。

なんぞ普通のFPS……なのか?

さて、練習モードまで遊んでみた感想としましては……FPSをいろいろやってきた人間としては、操作系統などのプレイ環境は素晴らしいものの、中身はまぁ「普通」といった感じでしたな。FPSといえばもう、横に動いたり物陰に隠れたり、そして頭を狙ったり。それが基本、それが鉄則。いわば格ゲーにはガードや投げがあるといったような、そうした固定概念がより強く出てくる世界なのですよ、FPSの世界は。

ちょ、おま、飛んでますが!?

そしていざ、店内でほかのメンバーとの対戦開始。そこで後ろから開発者の方に、「そこでしゃがんでレバーを後ろに2回」とささやかれ、実行してみると……おおお、ガーディアンが変形した！ そして右ペダルを踏んでみたら……。

「……飛んでますね」、「ええ、飛びます」

って、待てィ!? これ、ヤバいんですよ!?

これは格ゲーでいえば、5段ジャンプくらいの荒業!!

気持ちよすぎる最終兵器!

空を飛ぶという超絶裏技が普通に使える対戦に、私のFPSキャリアと戦術は崩壊寸前。そこでさらに、なぜか急に動けなくなった私の分身がえらい勢いでフルボッコに。慌てて開発者の方に視線を送ると、「サイキッカーの、時を止めるサイダイアタックです」と答えが……。

え、超必殺技？ FPSで!? 試しに私もガーディアンでブッ放してみると……こ、これは気持ちよすぎ!! これでメシ6杯はいける！(何)

逆転要素が薄いFPSですが、本作では話が違うのです!

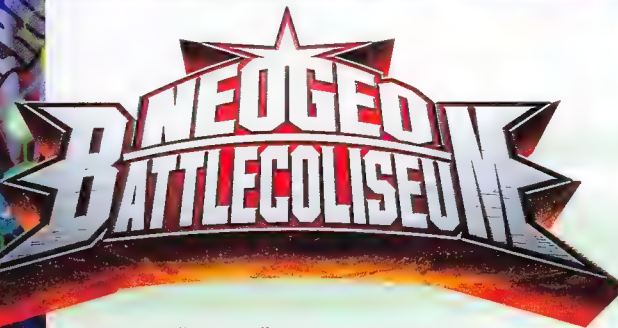
ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド

SNKプレイモアの最新情報を、毎月お届けする当コーナー。今回もファン待望の全国通信対戦が可能となったXbox版「バトコロ」をはじめとする、冬の寒さも吹き飛ばす注目作品&アイテムを紹介するぞ!

Xbox LIVE ARCADEに NEOGEO格闘祭典再び!!

·ネオジオ バトルコロシアム·

新旧問わず、あらゆるNEOGEO作品から集合したキャラクターたちがタッグバトルを繰り広げたあの名作が、PS2版に続きXbox 360でも登場! アーケード版、ならびにPS2版にも無かった通信対戦機能を筆頭に、超進化を遂げてあのお祭りが帰ってくる!!

ネオジオ バトルコロシアム

■対応ハード	:Xbox360(Xbox LIVE アーケード)
■メーカー	:SNKプレイモア
■ジャンル	:2D対戦格闘
■発売日	:2010年春配信予定

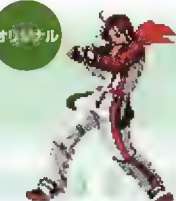
40名のNEOGEOキャラが集結!

本作最大の魅力といえば、作品の枠を超えて過去のNEOGEO作品から集まったメンバーとオリジナルキャラ、計40名のキャラクターたちの競演。古くからのSNKプレイモアファンにはたまらない、夢のようなタッグバトルが画面内に展開するぞ!

サイバー・ウーやマルコなど、アクションゲームのキャラも参戦!

左から順に、京、キサラ、フウマ、あかり。彼らの出演作が分かるなら及第点! 40名全員の出展が分かる人は、相当のNEOGEO通!?

グラフィックすべてがハイクオリティーに!

プラットフォームがXbox 360に移るのに合わせ、ゲーム中のキャラクターグラフィックはすべてハイデフ化! さらに勝利デモ画面、キャラクターセレクト画面のイラストも、アーケード版からの絵師・おぐらえいすけ氏が今作専用に調整し直している。表情までも明確に見えることで、各キャラクターの新たな魅力が見つかるかも!?

左の比較を見れば、進化は一目瞭然。さらにステージの3D背景画像も新規描き起こしだ!

オンライン対戦のほか、充実の機能!

家に居ながら全国の猛者とリアルタイム対戦ができる通信対戦機能は、次世代機&ダウンロードソフトという利点から、快適な動作環境で楽しめる。さらに家庭用ならではのモードとして、CPUキャラ相手の勝ち抜きを競うサバイバルモードや、練習用のプラクティスモードも完備しているぞ!

各種ゲームモードはもちろんのこと、キャラクターカラーを好きにカスタマイズできるオプション機能も搭載! ダウンロードソフトなので、ロード時間が短めになるのもうれしい。

搭載ゲームモード一覧

- ストーリーモード
- VSモード
- サバイバルモード
- プラクティスモード

携帯アプリゲーム Pick Up!!

SNKプレイモアから配信される、携帯アプリゲームを紹介する当方。今回はまだまだ突き進む「着衣ゲー」シリーズの最新作と、次世代仕様満載のiPhoneアプリに注目!

『的中タイピング』はここで遊べる!

DOCOMO
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i
Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

“着衣ゲー”第五弾は……射的!?

©SNK PLAYMORE

射的の緊張感とタイピングが合体!

SNKギャルズたちに1枚ずつ服を着せていく、うれし恥ずかし「着衣ゲー」シリーズ。その最新作である本作のテーマは、お祭り屋台の代名詞・射的とタイピングの融合だ。ターゲッティングした景品がベルトコンベアーで画面外に運ばれてしまう前に、携帯のキーで示された単語を正確にタイピングできれば景品ゲット! 五つ景品を獲得するごとに、SNKギャルが着衣していってくれるぞ。

ちなみに今回の登場ギャルは、初級編が麻宮アテナ、中級編がシェルミー、そして上級編では本シリーズ初登場の藤堂香澄が登場! 初級ではタイピングする単語が4文字だが、中級で5文字、上級では6文字と、どんどん手強くなっていくぞ。

基本はタイピングゲームだが、景品が流れる様から独自の緊張感が味わえるはず! ちなみにギャルズの表情も、ピンチになるとこの通り……!?

シリーズ恒例、水着で登場するギャルズ。ちなみに藤堂竜白が背景にいたりはしないので、純粋にギャルの姿に見ほれてしまうがいい!

iPhoneでも『メタスラ』が登場!

iPhoneの豊富なアプリ群に、ついにあの『メタルスラッグ』が登場! 画面タッチと携帯を傾ける加速度センサー反応で直観的操作が可能な上、メタルスラッグとスラグフライヤーで突き進む全4ステージは、もちろん伝統の美麗ドット絵による構成だ。スラッグの火力使い放題の、かつてない超そう快感がここに!!

「クイーンズゲイト」シリーズにあのチャムチャムが参戦!

美闘士の艶姿と本同士での対戦が楽しめる、ゲームブック『クイーンズブレイド』の外伝シリーズ『クイーンズゲイト』。そのラインナップに、ついにあのチャムチャムが参戦だ!

すでに同シリーズにはいろは、舞、ミナと、SNKギャルズが参戦済み。今回の担当絵師は稀代のネコミミ作家にして、無類のチャムチャム好きであるBLADE氏! 画集としても十分に楽しめる一冊だ。

クイーンズゲイト 密林(ジャングル)の守護者チャムチャム
●B5版書籍 フルカラーハードカバー
●イラスト:BLADE
●2010年2月発売予定 定価:1,500円
●発売元:ホビージャパン

広報さんが聞いたり語ったり yuzukoの部屋

SNKプレイモアの広報yuzukoさんにお任せな当コーナー、今回は新年のご挨拶——と思いきや、怪しげな乱入ジャックが!?

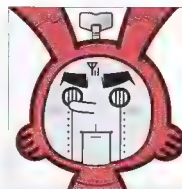
新年明けましておめでとうございます! 今年の抱負は……。

オッス、オラ、モバユサ! 「コイツだれ?」とかはナシで(気になる人は公式サイト、ユサ日記参照)。てか、毎回紹介されてるアプリ見てればわかると思うけど、今、SNKプレイモアのモバイルアプリがアツいんだよな〜。

そんな中でも、先月配信したてのiPhoneアプリ「METAL SLUG TOUCH」が、早くも物議を醸しているとか、いないとか。アレって、移植とかじゃなくてオリジナルの作品で、iPhoneならではの操作やゲーム性になってるんだぜ。安易に仮想コントローラーに逃げていないところに、NEOGEO魂を感じてくれよな! ちなみに、気軽に楽しめるけど、真面目にノーコンクリアを目指すと激ムズなので、ストイックにプレイするのもまた一興。いっちょ、やってみてくれよな!

あら、新年早々怪しげなロボットウサギにコーナージャックされちゃったけど、モバイルアプリだけでなく、ネオジオ20周年を迎える本年、ますます頑張りますので、よろしくお願いします!

今月のゲスト
モバユサ

ユサ日記でもおなじみ、高性能アンテナでいつもSNKプレイモアのモバイル情報をキャッチしてる 壊れた感じの人気キャラ(!?)

EXAMU-EXTRA! Vol.09

エグザム エクストラ！

今回はめでたく解禁を迎えたシャルラッハロートを、技コマンド表＆対戦攻略付きで特集！ まだプレイしていない人はゲームセンターへ走るべし！

開発スタッフ描き下ろし！ ギャラリーEX

ILLUSTRATED BY ヌマハナ

グラフィッカーのヌマハナです。ついにシャル解禁です！ ぜひ意中の聖女と鎖プレイを楽しんでくださいね☆

『アルカナ3』よもやま話 開発リポートEX

まさかのシャルラッハロート解禁!?

ついにシャルラッハロート解禁コマンド発表（詳しくは下記をご参照下さい）!! 前々回のコラムで「ボスキャラクターだから使えない」と言っていたので、皆さん、さぞや驚いていることでしょうね。え？ どうせそんなことだろうと思ってたって？ だって秘密にしておいてびっくりさせたいじゃないですか！ ぷちサプライズということで許してください。

そんなわけで、お待たせしましたシャルラッハロート解禁です！ 解禁後はシャルラッハロートだけでなく、顎獣（フェンリル）の機甲聖霊（ガイスト）、バルドゥールも使用可能になります。

シャルラッハロートは鎖を使った遠距離攻撃が得意で、トリッキーな動きもできる上級者向けのキャラクターとなっています。バルドゥールは強力な飛び道具を持つ、使い勝手のいい機甲聖霊（ガイスト）です。とても面白いキャラクター＆機甲聖霊（ガイスト）なので、ぜひプレイしてみてくださいね。

最後にこぼれ話をひとつ。この解禁コマンドですが、実は順番にルールがあります。何だか分かりますか？ アルカナハートファンなら分かるんじゃないかと思いますがどうでしょうか？ うーん、分かりませんか？ それじゃ、ヒントを三つほど。

一つ目、「順番の最初がはぁとで最後が舞織である点に注目」。二つ目、「ランダムのところはシャルラッハロートと考えてください」。三つ目、「ただし、最後のランダムは考えなくてもいいです」。ね？ 分かってきたでしょ？ 答えが分かったら一人でニヤニヤしよう！ それでは、また次回。

成功すると上のランダム選択が消え、「殺してあげる」の声とともにシャルラッハロートが登場!!

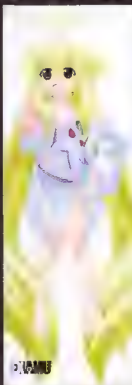
『アルカナ3』ディレクター
林 和磨

萌職人（ヒエストロ）としてさらなる飛躍を目指す機甲ディレクター。今年もよろしくおねがいします。

アンジェリア抱き枕の絵師に突撃!!

エクサムホームページの通信販売限定で登場した抱き枕カバー。このけしからん絵を描いた松山氏よりコメントをいただきました。

「今回アンジェちゃんの抱き枕を描かせて頂いた松山みかんです。大好きなアンジェちゃんを描けて、とっても幸せでした。ついいろいろ描いちゃって、商品化しても大丈夫かなって少し心配でした。後は皆さまに可愛がってもらえればもっと幸せです。皆さまの応援次第で第二弾があるかもしれないので、アルカナハートファンの皆さま、希望するキャラクターがありましたらinfo@examu.co.jpまでお便り下さいです」

■プロフィール
エクサムのデザイナー。『アルカナハート』は『2』の後期から参加。最近はAngelic Prettyにはまり、仕事ほっといて新宿に並びに行くだめ人間。

※アンジェリア抱き枕カバーは、現在受注を締め切っています。

シャルラッハロート解禁法＆技コマンド公開!!

シャルラッハロートとバルドゥールを解禁するには、キャラクター選択画面で「はぁと→ヴァイス→リリカ→冴姫→ランダム（上部中央）→ペトラ→頼子→舞織→ランダム（上部中央）」の順に、カーソルを合わせてスタートボタンを押していけばOK。一度解禁すれば電源を落としても消えないので、すでに出ているゲームセンターも多いと思うが、もし出ていなかったら上記のコマンドを入力しよう。なお、解禁後はシャルラッハロートのステージが対戦でも登場するぞ。

シャルラッハロート　技コマンド表

	技名	コマンド
特	地上：無し／空中：→＋B、→＋C	
必	要鎖シュリンゲ	↓↘→＋攻撃（地／空）
必	結鎖ケテン	鎖攻撃が支点に接触したときに攻撃押しっぱなし（地／空）
		支点が配置された状態で→↓↘＋攻撃（地）
必	爆鎖アンツュンデン	結鎖状態中に攻撃（地／空）
必	跳鎖シュプリンゲン	結鎖状態中に↑（地／空）
必	解鎖ヴァルテン	結鎖状態中に←（地／空）
必	撃鎖シュヴァンツ	↓↙←＋攻撃（地）
必	鎖鎖リュストゥング	↓↓＋攻撃（地）
超	絞殺鎖シュメルツ	↓↘→＋AB同時押し（地）
超	狂乱鎖フレーフェル	↓↙←＋AB同時押し（地／空）
C	軍鎖展界ヴォルケンクラッツァー	支点が2個以上設置された状態で↓↓↓＋AB同時押し（地）

顎獣のガイスト　バルドゥール　技コマンド表

	技名	コマンド
属	顎砕シーラッハ	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
必	速炮ベルガー	↓↘→＋E（地／空）
必	重炮ドゥーゼ	→↓↘＋E（地／空）
必	散炮ファルク	↓↙←＋E（地／空）
超	乱炮ファルケンハイン	↓↙←↓↙←＋E（地／空）
超	巨炮ディングフェルダー	→←↙↓↘→＋E（地／空）
EX	顎獣バルドゥール	ABC同時押し（地）
AB	神炮ヴァインガルトナー	↓↘→＋ABC同時押し（地）

※「特」＝特殊技　「必」＝必殺技　「超」＝超必殺技　「C」＝クリティカルハート　「属」＝属性効果　「EX」＝エクステンドフォース　「AB」＝アルカナブレイズ　「地」＝地上で使用可能　「空」＝空中で使用可能

強力な空中技を使い分け 遠距離から一方的に攻撃せよ!

対戦攻略

シャルラッハロート
Scharlachrot

シャルラッハロートは鎖を使って攻撃するため、リーチはトップクラスだが動作が遅め。遠距離戦を維持しよう。

Text:ケンちゃん

連続技

Ⅰ【立ちorしゃがみA→立ちB→しゃがみC（1段目）】Ⓔ▶（前進して）【立ちA→立ちB】Ⓙ▶【C→E→C】→（着地）立ちBⒿ▶CⒿ▶【C→E】　ダメージ9308or8271

Ⅱ【立ちorしゃがみA→立ちB→しゃがみC（1段目）→しゃがみE】Ⓗ▶（ニュートラルD）【B→C】Ⓙ▶【C→E】Ⓒ▶狂乱鎖フレーフェル　ダメージ9393or8453

Ⅲ（空中の相手に）ジャンプ【A→B→➡+C】→（着地）ジャンプ【A→B→➡+C】→（着地）立ちBⒿ▶CⒿ▶【C→➡+B】　ダメージ7698

ⅠはしゃがみCをエクステンドフォースでキャンセル後、一歩前進して立ちAを当てる。跳び込みから狙うときは、最後の立ちB後のジャンプCを省こう。Ⅱはホーミングキャンセルを使った基本連続技。Ⅲは昇りジャンプAで空中の相手を迎撃したときに使う。ジャンプB後の➡+Cは遅めにつなごう。

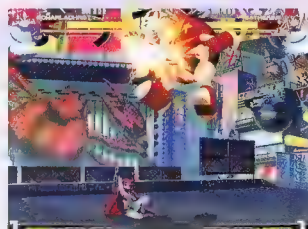
※【 】内=アルカナコンボでのつなぎ　Ⓒ▶=キャンセルでのつなぎ　Ⓙ▶=ジャンプキャンセルでのつなぎ　Ⓗ▶=ホーミングキャンセルでのつなぎ　Ⓔ▶=エクステンドフォースでキャンセルしてのつなぎ。

基礎攻略　強力なジャンプ攻撃を振り回そう

リーチ、発生共に優秀なジャンプ攻撃を軸に闘うのが基本。ジャンプAは発生3フレームかつ持続時間が長いため、空対空の主力技となる。遠距離ではリーチが優れたジャンプ中➡＋Cが強力。空中ヒット時はキャンセルホーミングから追撃が可能だ。空中で適当にばらまいたり、低空で前後に空中ダッシュしながら使おう。

接近手段にはジャンプEがオススメ。下方向に強く相殺が起こらないため、対空技で迎撃されにくいのだ。相手が地上に居るときは、ハイジャンプから上方向＋Dで相手の頭上を取りつつ攻撃しよう。また、ジャンプCは下方向に強く持続時間が長いので、こちらも跳び込みに向いている。

ジャンプEで接近後は、ガードされても有利になる立ちA、しゃがみAから連係を組み立てたり、空中ダッシュC、再度のジャンプEを使ってしつこくめくりを狙う。地上のA攻撃はどちらも発生は7フレームと遅いが、攻撃する手の部分には3フレーム目から相殺判定が発生する。立ちA→立ちAなどと連発すれば相手の割り込みをつぶせるので、これらの連係とジャンプキャンセルを使い分けて、相手のガードキャンセルを警戒しつつ攻めを継続しよう。

ジャンプCは正面より先に背後側へ攻撃判定が発生（足先のみ）。空中ダッシュからめくりを狙おう。

頭上から近付く相手はしゃがみB、立ちB、ジャンプ中➡＋Bで追い払う。対空はかなり強いぞ。

応用攻略　要鎖シュリンゲの性能

要鎖シュリンゲは、鎖を引っかける支点を配置する技。支点がある状態では、➡⬇⬋＋攻撃を入力するか、鎖系の通常技を支点に接触させた際にボタンを押し続けると、鎖が支点に引っかかる。ここからは追加入力により、支点を爆発させる爆鎖アンツュンデン、支点を軸にジャンプして攻撃する跳鎖シュプリンゲン、鎖を解く解鎖ヴァルテンに移行できる。要鎖シュリンゲはスキが小さく、攻撃をくらっても支点は消えないので、スキあらば配置しておこう。

支点を2個以上配置していれば、軍鎖展界ヴォルケンクラッツァー（以下、軍鎖展界）が発動可能。この技は写真のように支点と支点の間に鎖が走り、それに当たると相手を捕らえて攻撃する技。アルカナゲージが3本ある状況で相手が不用意に攻撃範囲内に入ったら狙ってみよう。

◀➡⬇⬋＋攻撃は一番近い支点に鎖を放つ。相手が自分と支点の間に居るときに使おう。

▶軍鎖展界は支点の間隔が広いほど攻撃範囲が広がる。支点の場所を覚えて発動しよう。

応用攻略　アルカナは何を選ぶ?

シャルラッハロートは頼りになる無敵技が無いので、守りを補佐するアルカナを選ぶのが基本。得意な遠距離に間合いを離せる風がオススメなほか、リーチが長い攻撃を引っかけたときに追撃しやすい愛も使いやすい。また、若干使い勝手が悪いフロントステップを補うため、氷を選択するのも面白い。スプレンギアで防御手段が増えるのも心強い。

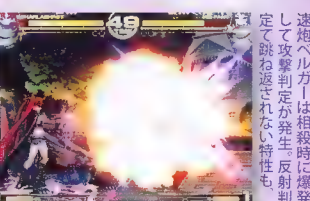
顎獣（フェンリル）のガイスト

バルドゥール

全身に砲台を装備し、多彩な射撃技を持つバルドゥール。比較的シンプルな性能だ。

属性効果の顎砕シーラッハは、立ちE＆しゃがみEが最大タメ時に相殺が起こらなくなる。速炮ベルガーは弾のスピードが速く、遠距離からのけん制に使える。相殺されると追加の攻撃判定が発生する特殊な性質を持つ。重炮ドゥーゼは上方向に弾丸を放つ技。しゃがみE（最大タメ）をガードさせた後の追撃に使おう。ヒット時はニュートラルDでキャンセルすれば追撃できる。散炮ファルクは上方向にバルカン砲を発射する技だ。

巨炮ディングフェルダーは強力な弾丸を前方に発射。単発のダメージが8888と大きいので、画面中央で立ちEを当てた後の追撃に使おう。なお、ガード時はガードクラッシュを誘発するが、追撃は困難。乱炮ファルケンハインは散炮ファルクの強化版。発射中に自キャラの硬直が解ける。神炮ヴァインガルトナーは、斜め上方向に60ヒットする巨大なレーザーを繰り出す。しゃがみEなどで相手を空中に浮かせた後に出し、連続技に組み込んでみよう。

顎獣バルドゥール（エクステンドフォース）はその場にバルドゥールが設置され、アルカナ必殺技が設置された場所から放たれるようになる。また、アルカナ必殺技が出始めに攻撃をくらっても消えなくなる。

顎砕シーラッハは、E攻撃（最大タメ）を相殺で回避する相手に効果的な属性効果だ。

速炮ベルガーは相殺時に爆発して攻撃判定が発生。反射判定で跳ね返されない特性も。

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー 第九回

ASW風林火山

2月はブレイブルー尽くし!! 発売間近のPSP版や前回大好評だった『ぶるふぇす』の続報、それに増刊と盛りだくさんでござる。

発売間近!! 萬駆、携帯機版を体験す!!

2月25日に発売が迫るPSP版『ブレイブルー ポータブル』を、一足お先にプレイさせてもらったでござる。というわけで拙者が最速レビュゥ!!

基本的には家庭用『ブレイブルー』の移植でござるが、高い性能を持つunlimitedキャラクターが全12キャラクターに用意されているのは喜ばしいでござるな。拙者のバング落としがパワーアップしたり、すごいことになってるでござるよ。それに、PSP版のみの新モード「レギオン」は、仲間を増やして敵軍を倒していく、一人用も充実して遊べるモードでござる。

携帯機とあなどるでなかれ、操作性は予想よりもはるかに良好でござるな。アドホック通信にも対応しているので、通信対戦も可能でござる。試しに拙者の友人とプレイしたのでござるが、場所を選ばずに熱い対戦が楽しめたでござるよぉぉ!!

いついかなるときでも遊べるPSP版、編集部でも気軽に対戦できるでござる!! 決してサボっているわけではござらんよ!!

ライチ殿をはじめ全キャラがunlimited化!! 限界突破の強さを体感するでござるよ!!

レギオンは変則的なマッチがあったり、仲間を引き入れたりできる戦略的モードでござる!!

PSP版ソフトを3名様にプレゼント!!

軽く遊ぶつもりがどっぷりプレイしてしまったPSP版を、3名様にプレゼントゥ!! P003をご参照の上、アンケートハガキに『ブレイブルー』への熱い思いを書いて、どしどし応募するでござるよ!!

ぶるふぇす -SPRING RAID- 続報!!

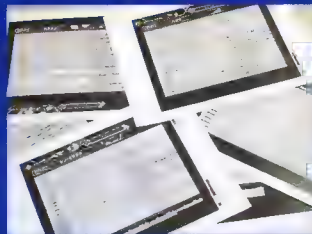
ぶるふぇす 2010.春

『ブレイブルー』の豪華声優陣が繰り広げるスペシャルなイベント、「ぶるふぇす -SPRING RAID-」も開演間近ッ。チケットは何と、大好評につき早くも完売しているでござるが、その様子は本コーナーにてお伝えする予定でござるよ!

開催日:2010年2月20日(土)
場　所:品川ステラボール
出演者:杉田智和、近藤佳奈子、今井麻美、柿原徹也、小山剛志、磯村知美ほか
内　容:ぶるらじ公開収録、ボーカルLIVE、抽選会、グッズ販売など

前回の「ぶるふぇす」でのワンシーン。今回はさらにイベント盛りだくさんとの情報が!

『ブレイブルー コンティニュアム・シフト』増刊発売決定!!

プレイヤーの皆さまに朗報!! アーケードで絶賛稼働中の『ブレイブルー コンティニュアム・シフト』の増刊が、2月17日に発売されるでござるよ!! 初~中級者に向けた基礎攻略や、上級者お待ちかねの技データ集に連続技集、さらに世界観が好きな人への設定資料など、盛りだくさんの内容で鋭意製作中でござる。吉報を待てィ!!

月刊ARCADIA3月号増刊 ブレイブルー コンティニュアム・シフト プレイングガイド 2月17日発売予定 予価1,580円[本体1,505円]

研究に欠かせない技データ集はもちろん収録。見やすさを重視し、誌面を横に使って備考まで一緒に収めてあります。

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

用途不明

有馬七助

はみだし風林火山 ●『ブレイブルー』が対戦アクションに!?:ニンテンドーDSiウェアで配信中の『ぶれいぶるー バトル×バトル』は、『ブレイブルー』のSDキャラクターが戦う対戦ゲーム。簡単な操作で、アイテムや装備品などを使ったそう快なバトルが楽しめるぞ! ワイヤレス通信を使えば四人対戦も可能だ。価格は500DSiポイントとお手ごろなので、ファンならぜひプレイしてみてほしい。

グレフ×アルカディアが贈る

月刊 通信

ゲッカン グレフツウシン

『旋光の輪舞』の気になるあの設定この設定、分からないならグレフに聞いてみよう!

教えて!マルヤマさん!(後編)

XBOX 360版制作進行中!

今月は先月から引き続き『旋光の輪舞DUO』裏話を聞いていく。ファビアン率いる新生S.S.S.と、独自の思惑で行動しているキャラにスポットを当ててみよう

――ファビアンが主人公の一人だというファンにとってうれしいお墨付きをいただきましたが、彼の所属するS.S.S.の状況はどのような感じでしょうか。アーリア軍属であるものの、G.S.O.陣営と比べてもあまりハルモニアの騒動に深くかかわっていない印象もありますが

マルヤマ　実際、S.S.S.が一番事件が起こらないというか、「ハルモニアに介入するんですけど、G.S.O.よりもハルモニアから遠いというのもあり、ハルモニアを中心としたストーリーの脇役」みたいな位置になっています。ただ、「物語の結末としてアーリア連邦がどうなるか」というところは、S.S.S.に語ってもらわないといけません。その中でファビアンは『Rex.X』でいうところのミカの立ち位置になるでしょうね。ファビアンを中心としたS.S.S.に、アーリアを体現してもらう感じになります。

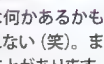
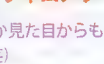
――忍と櫻子の関係とか身内ならではのエピソードはあるのでしょうか?

マルヤマ　忍の家族は三条家の本家に住んでいたのですが、忍が生まれたときには櫻子は本家から出て学生寮に居ました。櫻子のアーリア軍時代はあまり実家に戻って来なかったので、忍が幼少の頃の交流はほとんどなかったと言っていいでしょう。櫻子がゴディヴァに入った前後から実家に顔を出すようになり、そのあたりから忍が櫻子のことを「すごくかっこいいお姉さん」として認識し始めました。櫻子も軍時代を経てボロボロになった心の再起として、忍の存在が大きかったのではないでしょうか?　なお、櫻子のことを「おばさま」と呼ぶきっかけは、父(櫻子の兄)が「叔母だからオバサマと呼びなさい」と再三にわたって教育したからです(笑)。

忍

――前作からの登場となるファビアンとリリは結構分かりやすいんですが、その他のキャラはどのような思惑をもって動いているんでしょうか。フィロメナなんか見た目からも怪しさが漂っていますが(笑)

フィロメナ

マルヤマ　うーん、そこは何かあるかも知れないし、無いかも知れない(笑)。まだ秘密です。確実に言えることがあります。実はファビアンのことを一番買ってるのはフィロメナなんです。ファビアンを隊長に推挙したのは彼女ですし。ただ、フィロメナはそれを口に出しませんね。また、フィロメナは策士で、ファビアンの頭脳なんですけど、ファビアンもやるときはやりますよ。その辺は、セオとグスタフに関する話で見せられるかなと。S.S.S.を一つの会社と見立てて、人間模様の複雑さを描こうと思っています。その中は、一番損をしたのがグスタフかな、と思います。ヘタレキャラというか、負け惜しみキャラになってしまって……。もちろん、彼も才能はあるんですけどね。セオは、その結果に対してグスタフを責めることもなく受け入れる大人の役です!

セオ

グスタフ

――ルキノがハルモニアに対して何かを仕掛けたんじゃないかというのは会話を見る限り推測できるのですが?

マルヤマ　あー、それはちょっと違いますね。ルキノの評価がハルモニアにとっては敵というか、マスメディアの操作によってルキノが今回のハルモニアの紛争をこじらせた責任者みたいにはなっているんですが、そうではなくてルキノは途中でハルモニアと関係を持ってしまうことによって、話がこじれてしまったんです。これはルキノの若さが出た部分です。そして、こじれることが分かっていてあえて放置しているのがイツカ(笑)。あえてニヤニヤしながら見ているという、ワルいやつですね(笑)。

ルカ(ルキノ)

イツカ

――イツカはルキノにとって敵になるのでしょうか、味方になるのでしょうか?

マルヤマ　最初は決めてなかったんですよ。音声の収録が終わってから決めようかな、と思っていたんですけど、正直自分でシナリオを書いているうちにどう転ぶか分からないキャラです。ただ、相当クセはあります。善人という着地点は絶対に無い。人が苦しむのをニヤニヤして喜ぶタイプなので。アリの巣に水を注いでアリが溺れているのを見て楽しむんだけど全滅はさせない、みたいな(笑)。その中で人間性をちらっと見せることによって、実はちょっといいヤツにするのか、完全に極悪人にするのかは考え中です。カレルはファンの皆さんの誘導により後天的に変態方向に行きましたが、こいつは最初からそのつもりで提示しました(笑)。

――ハルモニア絡みのストーリーとは、やや独立して動いている感のあるニーノですが……。

ニーノ

マルヤマ　ニーノは振り回されキャラで、受動的に巻き込まれた人なので、ただ、ストーリーの最後ではオペラの今後の方向性を示すのに活躍してもらうことになります。彼はオペラの中では異端なのですが、脱オペラになるのか、オペラの方向性を変えていくのかは……まぁこれ以上は(笑)。ニーノは、すごい活躍をするとかはないのですが、本編のストーリー中のオペラ側の代弁者、観察者としていい働きをすると思います。

――逆にセオの方がオペラに近いと?

マルヤマ　彼はオペラというよりは、アーリア政府に近い感じです。所属としてはオペラなんだけど、気持ち的にはアーリア連邦の軍人という部分が大きいですね。今作で、アーリア連邦が、S.S.S.がどうなるかという展開において、最終的にいろいろなことが起きるんですが、達観することに慣れてしまっているので、全てをあるがままに受け入れる、そんなキャラですね。

――うーん……。結末が気になりますね　家庭用が楽しみになってきましたよ

(終)

PROFILE

有限会社グレフ代表取締役。『星霜鋼機ストラニア』の開発も進行中で、多忙な毎日だとか。

光の輪舞D

付録ドラマCDは「[illegible]け!センコロ学園でゅお」(仮)

ペルナ:ペルナちゃーん! Xbox 360版せんころでゅおの初回特典がはんめいしたんだってー!

ペルナ:まにあな人気を誇る、『センコロ学園』がこんかいもしゅうろくされちゃうんだよねー!

[illegible]:わたしたちもまたせーらーふくとか着ちゃえたりするのかなー楽しみっ♪

ペルナ:ところでペルナちゃん、「限定版付録」ってなぁに?

ペルナ:そんなことも知らないのペルナちゃん。すっぺしゃるなせんころでゅおにたくさんついてくるすっぺしゃるなオマケのことだよー。

ペルナ:さっすがペルナちゃん、ものしりだよねー!

[illegible]:すごいすごーい!

レーフ:……もう、何が何だか。

※ペルナに任せるとカオスになるので補足:前作のXbox 360版で好評だった『センコロ学園』ドラマCDが再び登場! 現時点ではまだ詳しい情報はナイショだが、今回もハチャメチャな盛り上がりを見せること間違い無しだ。続報を期待して待っていてほしい!

懐かしいあの作品のグッズが登場!

グレフオンラインショップ新商品紹介

次々と新製品がリリースされているグレフオンラインショップ。今回紹介する商品は、『ボーダーダウン』&『アンダーディフィート』のA4サイズクリアファイルセットだ。ポスターと違い、いつでも持ち歩けるのがうれしい!

プレゼント情報

今号では、前回紹介した短冊ポスターセットのハルモニア義勇軍6キャラ分(3枚)セットをプレゼント! 応募方法は3[illegible]ページを参照のこと。

『ボーダーダウン』といえばグレフ初のシューティング。

アン子とデフ美がクリアファイルで再登場。

第3特集 新春シューティング祭り 第一部

初心者講座開講！ 各面紹介と対戦企画も！

©SNK PLAYMORE
※「KOF」は株式会社 SNK プレイモアの登録商標です。

格ゲー『KOF』から興味を持った、STG（シューティングゲーム）初心者は必見！ 今月は初心者向け攻略を中心に、特別企画もお届けするぞ。

Text：カイゼルちくわ

KOF SKY STAGE
- ■メーカー：SNKプレイモア
- ■ジャンル：シューティング
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発売日：稼働中（2010年1月22日）
- ■使用基板：TAITO Type X

シューティング初心者の『KOF』ファンに贈る

STG（シューティングゲーム）基礎講座

弾避けの基本編

まだ不慣れな人のため、今回は基本中の基本・弾避けの初歩を伝授。『KOF SKY STAGE』（以降『KOF SS』）で、STG界に入門せよ！

弾避け STEP 1 避けなくてもいい状況にする

いきなり「避けるな！」といわれると驚くかもしれないが、これはシューターならだれもが実践している基本。そもそも弾を避けずに済むなら、その分労力が減って集中力の浪費が防げるのだ。

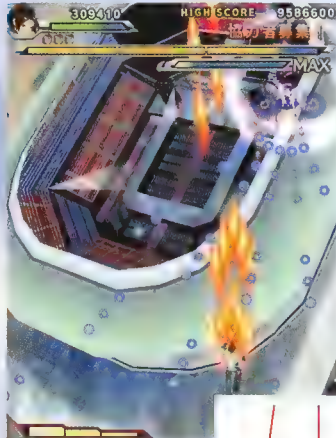
こうした「弾を避けなくてもいい」状況を多く作ることは、ミスの数を自然と減らすことで、先の面へと進むための第一歩となる。これらを意識するだけでも、序盤の道中はかなり楽になるはずだ！

撃たれる前に敵を倒す！

◀どんな敵でも、登場してから弾を撃つまでには一定の時間を置く。長時間放置すると弾数も増えていく。

▶敵が登場する位置を覚え（この写真の敵編隊の場合は画面右から）、弾を撃たれる前に倒せば、弾避けの必要すらなくなる。位置覚えは攻略の第一歩だ。

実はその弾、元々当たらない!?

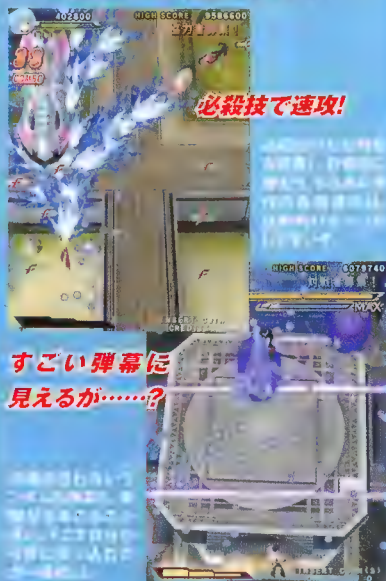
こちらの自機を正確に狙って飛んでくる敵弾は、その場を少し動くと当たらなくなる。こういう弾が来る場所を覚えれば、そこで少しずつ横に動くだけで、すべての弾に当たらなくなるのだ。

自機を狙って放たれる弾は、放たれた時点で自機がいた場所に向かう。誘導弾でもない限り、撃たれた後に数ドットでも横に動けば追いかけてはこないのだ。

自機を狙う弾は少しずつ動けば絶対当たらない！

『KOF SS』の場合は？

本作では主人公たちに強力な必殺技があり、特に最大攻撃力の必殺技は、道中の大型機をほぼ一撃で倒すことができる。敵の位置を少しずつでも覚え、必殺技で速攻を狙う場所を決めておこう。これだけでかなり楽になる。

また、派手な弾幕も自機狙い弾が交ざったものが多く、「少しずつ動く」と一部を無視できる場合が多い。よく見極めてみよう！

必殺技で速攻！

すごい弾幕に見えるが……？

CHECK POINT
- ☐ 必殺技を「ここで使う」と決める！
- ☐ バラまかれた弾に突っ込まない！

BONUS STAGE 初心者がもっとも陥りやすいのは、「その辺にあった弾」に自分から突っ込むという状況。敵の攻撃を見るために画面上の方を見ることが多いため、自機の横にあるそういった弾に目が行かないのがその原因だ。実はSTGでは、敵の出現位置や攻撃のパターンを覚えてしまえば、画面の上の方はほとんど見なくても済むようになる。まずは敵のパターンを覚えることで、自機周辺に気を配れる余裕を持とう。

弾避け STEP 2

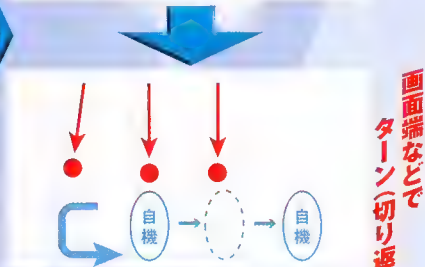
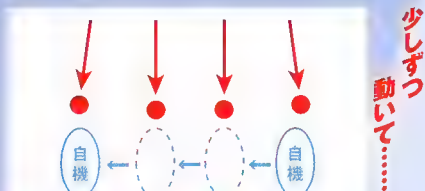
基本を覚えればあとは応用可能

避け方のコツを覚えておく

弾避けと聞くと難しいかも知れないが、実のところ弾避けは、前ページで触れた「少しずつ動く」方法と、画面上に浮いている弾に突っ込まないように「より広く空いている方に移動する」という、このたった二つのコツで成り立っている。

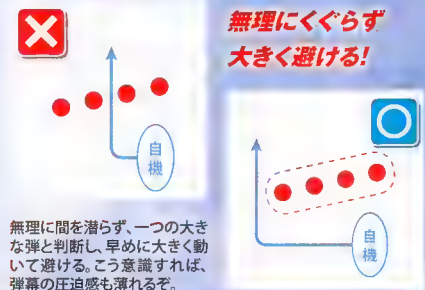
これらを状況に合わせて応用すれば、理論上は避けられない弾など存在しない。その応用のパターンである2点を今回は紹介するので、参考にしてほしい。実際にゲームをプレイしてみれば、これらのパターンが必要な場面が見えてくるはずだ。

弾が多いところでは「切り返し」

この写真では中央上から出現する敵編隊が、連続して自機を狙う弾を撃ってきている。少しずつ左に動くことで当たらずにいるが、このままでは画面端で追い詰められてしまう。こんな時こそ「切り返し」だ。

追い詰められる前に弾が途切れる隙間を見つけ、勇気をもってそこを潜り、今度は右へ少しずつ移動して弾をしのぐ。この繰り返しで画面を左右に移動し続ければ、ほとんどの道中の弾幕は突破できるはず！

多い弾は「固まり」として見る

一度に大量の弾の固まりを撃ってきたり、写真のように扇状に弾を撃ってくる相手は初心者にとって強敵。幅広に撃たれると、どうしていいか分からず一瞬硬直し、避ける方法も分からずやられることも多い。

無理にくぐらず大きく避ける！

無理に間を潜らず、一つの大きな弾と判断し、早めに大きく動いて避ける。こう意識すれば、弾幕の圧迫感も薄れるぞ。

『KOF SS』の場合は？

本作では敵の弾がかなり早く見えるが、自機狙いの弾が多い分動き続ければ当たらないため、焦らないことが肝心。道中は上記の切り返しで進めるが、ボス戦では扇状の弾幕などが増えるため、大きく避けるか小刻みに動いて避けるかを、パターンを覚えると同時に決めておこう。

CHECK POINT

- □ 速い弾が多いが焦らないように！
- □ 少し動くか大きく動くか見極めろ！

弾避け STEP 3

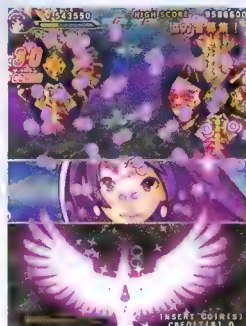
ボムはピンチになる前に使え！

ボムを使う場所を決める

ボムは使用した瞬間に自機が無敵になり、広範囲の敵に大ダメージを与えられる便利な武器。しかし「無敵になる」ということに捉われ過ぎ、ピンチまでとっておこうと考えてしまいがちだ。そしていざピンチになっても、焦るあまりボムのことを忘れたり、反応が遅れてやられてから撃ってしまうことも、初心者には多々あるはず。

ボムはピンチになってから使うのではなく、「ピンチになる場所」を覚えておき、そこに差し掛かったら使うという風に、計画的に使ってみよう。道中の攻略パターンの中にボム使用場所も組み込めば、さらに先の面まで進めるようになるはずだ。

ボムは必ず使い切るつもりで！

ライフがゼロなのに、ボムが残ったなど論外。ゲームオーバーまでに使い切れ！

先読みでボム！

このように厳しい場面を覚えておき、早めにボム発動。これで安全確実に先へと進める。

少しずつ使う数を減らしていけば……？

避け方の研究や弾消し可能の必殺技による代用で使用数を減らせば、先の難所へ投入可能！

『KOF SS』の場合は？

本作のボムは優れた無敵性能を持っているが、京や庵はボムの攻撃範囲が非常に狭く、撃っても大型機まで攻撃が届かず倒せなかった……などということが多い。キャラごとのボムの特徴を把握し、それも考えて攻略パターンにボムの使用場所を組み込んでいこう。

あと、本作は残機制ではなくライフ制なので、ミスをするたびにボムの数が回復する残機制の仕様が無く、ボムの残数はスコアが一定に達するまで増えない。最初から持っている三つがほぼ頼みの綱となるので、ここぞという場所以外では温存しよう。無敵や弾消し能力のある必殺技を代わりに使うのがポイントだ。

CHECK POINT

- □ キャラのボム性能を覚えておく
- □ ボムは補給が少ない！　大切に！

BONUS STAGE

ボス戦や大型機戦などで敵が全方向に弾を放つ弾幕を撃ってきた場合、「少しずつ避ける」だけでは対応できないことが多い。少しでも隙間が広いところを見つけて逃げ込むのが基本だが、高密度の弾幕の中に隙間が見つからないことも多いだろう。そんなときは、ボスから極力離れた場所で弾を待とう。ボスから放たれる弾幕は、ボスから距離が離れるほど隙間が広がるため、より避けやすくなるのだ。

各面のポイントと難所を一挙紹介!

全ステージダイジェスト

本作を構成する全5ステージを、ダイジェスト形式で一挙に紹介! 序盤攻略の参考に、そしてまだ後半面まで行けないという人も、いつかたどり着くときのためのイメージトレーニングの一環として、各面の特徴を覚えよう。

STAGE 1

最初のステージではビルが林立する市街地を飛び越え、郊外にあるスタジアムを目指す。敵の攻撃はまだ控えめとはいえ、各敵は出現後すぐに倒さず放置してしまうと1面とは思えないほどの量の弾を撃ってくるので、迅速に倒していこう。

序盤の終わり際に出てくる大型機は出現タイミングが覚えやすいので、2面以降のために使用キャラの最大必殺技のため時間をここで覚え、試しておきたい。終盤は左右から敵編隊が迫ってくるので、片方の編隊を速攻で倒しつつ逆サイドへ少しずつ移動して弾をしのぎ、また移動先で敵編隊を倒して逆サイドへ……の繰り返しで切り抜けよう。自然と切り返しの技術の練習にもなるはずだ。

この2機の中型機は3WAYの弾を撃ってくるが、自機を狙うのは中央の弾だけだ。焦ってあまり大きく動きすぎると、残りの左右の弾に突っ込んでしまう。ここで少しずつ動く感覚を掴んでおこう。

▲▶倒すと招待状を出すリョウ・サカザキ(右写真)出現後、すぐに大型機が出現。招待状を回収するのは、大型機を速攻で倒してからだ。

黄色い人型の敵「キカカタマ」と、左右からの敵編隊のラッシュが続く。普通にショットを撃っているだけではラチがあかないので、敵編隊もろとも広範囲攻撃ができる必殺技に巻き込み、キカカタマを減らそう。

STAGE 1 BOSS

麻宮 アテナの攻略は042ページ!

STAGE 2

市街地の郊外から、中心部の高層ビル上空を目指すSTAGE 2。ちなみにボス戦前には画面右でギースが落下していくが……ここはサウスタウン!? ちなみにこのギースも、倒すと招待状を出す。

敵の攻撃もSTAGE 1と比べて格段に激しくなり、ゲームを始めたばかりの人だとついついミスしてしまう場面が続く。だがどの場面にも大型機や中型機など、その厄介の元になっている敵が必ずいるため、それさえ速攻で倒してしまえばSTAGE 1と大差ない難度にすることが可能だ。ミスした場所を覚えておき、そこで一番厄介なのがどの敵か、次のプレイ時のためにマークしておこう。

また、必殺技をためたい場面に、小型機が大量出現するのも厄介。ある程度倒してからためよう。

序盤:攻撃すると……?

浮遊するだけで攻撃してこない円盤のような敵「ヌカウカプ」は、破壊された瞬間に3WAYの針型弾を撃ってくる。至近距離では壊さないように!

左右から交互に出現する大型機と、同時に複数出現する中型機がこの面の強敵。必ず速攻で倒そう。

上級者は挑発を使え!

STAGE 1や2が物足りないという上級者は、ぜひスタートボタンで発動する「挑発」を使ってみてほしい。挑発発動後は一定時間敵の攻撃が激化するものの、この間は敵の防御力が下がり、出てくる得点メダルのランクが上がる。ただし発動後、任意中断はできないぞ!

STAGE 2 BOSS

KUSANAGI/ツキノヨル オロチノチニクルフイオリの攻略は042/043ページ!

BONUS STAGE 序盤のステージのみならず、本作では頑丈な大型機は、左右から交互に登場することが多い。切り返しを絡めた移動のついでにその大型機の出現サイドにいられるように、道中の弾避けのパターンと大型機撃破のパターンを絡めておくと、攻略がさらに楽になるぞ。ちなみに大型機に対しては、舞はレベル1必殺技連射、アテナはレベル2必殺技、ほかのキャラは3レベルの必殺技で攻撃するのが基本パターンだ。

STAGE 3

STAGE 3ではヨーロッパ風の街並みを抜け、広大な庭の中央にそびえる古城の内部を目指す。この面からは敵弾の速度に加えて、敵自体の移動速度、展開速度もかなり速くなっている。出現場所を覚えておかないと、とっさに反応するのは難しい。

特に厳しいのが、蛇行して飛んでくる見慣れない弾を撃ってくる中盤の中型機編隊と、終盤になると左右から2機同時に出現する大型機。前者は慣れれば問題無いが、後者はボム無しだと一度に倒すのが難しく、片方の攻撃に始終耐える必要がある。

写真を見ても分かる通り、敵弾の数も一気に増えてくる。中盤のラッシュに出現する中型機の弾は、発射後蛇行して一定距離を飛んでから自機狙い弾になるため、避けるタイミングが分かりづらいのが厄介だが、やはり動き続ければ当たらない。終盤の大型機同時出現地点では、中央から小型機の編隊まで出現するため、慣れるまでは必ずボムを使っておくのもいい戦術だ。

STAGE 4

雲の上に達する高空から、山岳地帯上空に入っていくSTAGE 4。独特の攻撃方法を持つ敵がいくつか登場するので、STAGE 3までの敵に対するものとは別の対処法が必要になる。

特に厄介なのが、序盤から登場する高速小型機と、中盤以降に登場するレーザー状の攻撃を放ってくる中型機。移動先を限定されると、高速小型機の編隊から逃げられず、押しつぶされてしまうことも多々ある。

開幕直後から超高速で飛んでくる小型機。火力が低いキャラだと押し負けるので、弾と思って避けよう。

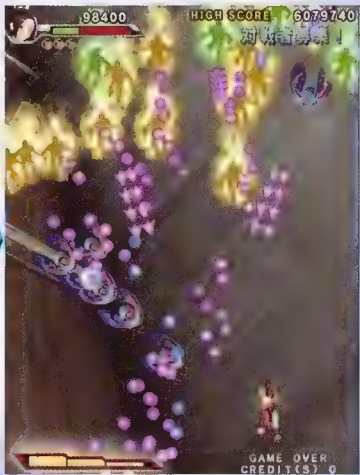
紫色の人型の敵「カカタマ」単体でも厄介なのに、ほかのタイプの敵が同時に出現することが多い。どの敵から先に倒すべきか、判断を誤ると大変なことになる可能性が……。

この終盤はまさに難所。最優先でレーザーを放つ中型機を処理しないと、圧殺されるぞ!

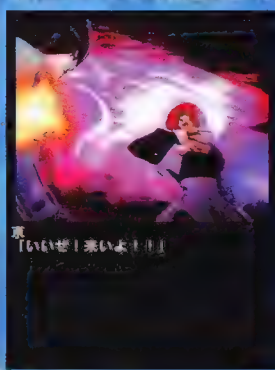
STAGE 5

最終面となるSTAGE 5は、そのボスまでの道中もやや長め。これまでに登場したほぼすべての敵が登場し、STAGE 4をも上回る多彩な編隊が迫る。

序盤から終盤まで激しい弾幕が降り注ぎ、それらをすべてしのぐには相当の集中力と、敵のパターンの記憶が必要になる。ほぼすべてが難所となるステージだが、弾幕の核となる敵へ速攻を仕掛け、冷静に対処すれば突破口は見えるはず。そしてその先には、超絶凶悪なラスボスが待つ!!

開幕直後から、少し油断するとすぐにこの弾幕。だが見ての通り、この弾幕の核は奥にいる中型機。小型機よりも中型機を処理すれば、この弾幕は解消される。STAGE 5道中では、常にこうした判断が求められる。

道中多く登場する人型の敵は、ほとんどが自機狙いの弾を撃ってくる。よって動き続ければその攻撃には当たらないので、倒すのは多少後回しにしても問題無い。常に優先度を考え、攻撃目標を定めよう!

エンディングを目指せ!

『KOF』といえば、エンディングもシリーズファンにとっては楽しみな点。本作では各キャラそれぞれのものに加えて、協力プレイのキャラ同士の組み合わせごとにもエンディングが用意されているぞ。『KOF』っ子ならば、すべてのエンディングを見届けるべし!

[illegible]

BONUS STAGE STAGE 3以降はより敵の出現パターンが増え、キャラごとにまったく異なる攻略法が必要になる。初心者の人はこのあたりで「無理」と投げ出したくなるかも知れないが、温存したボムを使って無理矢理進んでみたり、上級者のプレイを参考にしたりしつつ、何度もプレイを重ねてみよう。そうするうちに不意に突破法が思いついたりする点も、STGの快感の一つ。まずはあきらめず、何度も挑戦することが大事だ!

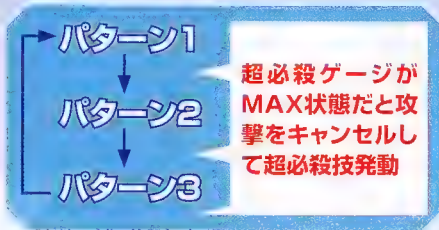
初心者の壁となる強敵を撃破せよ!

STAGE 1&2　ボス攻略

道中は突破できてもボスに勝てない……そんな最初の難関となる、STAGE 1と2のボスを分析&攻略! ボス=勝てない敵、という概念は、相手のことを知ることで解消できるはずだ。パターンをここで覚えてしまおう!

各ボスの共通点について

全ボスの共通点として、まずライフゲージが3枠に分かれていることが挙げられる。最初は第一段階の行動を取るが、最初の枠のライフがゼロになると第二段階の行動を始め、さらに次の枠のライフがゼロになると第三段階に移行。その後最後の枠のライフをゼロにすれば、晴れてボス撃破だ。

各段階でボスは、三つの行動パターンを決まった順番で行なうため、この順番を覚えれば攻略パターンはすぐ立てられる。ただし、ボスはこちらからの攻撃を受けることでライフゲージ下にある超必殺ゲージをため、これがMAXになった状態で行なっている行動が一段落すると、次の行動の前に超必殺技を放ってくるので注意したい。なお、超必殺技終了後は、また元のパターンの繰り返しに戻る。

STAGE 1 麻宮 アテナ

最初のボスということもあり、攻撃はさほど激しくない。ここでボス戦の基礎を学ぼう!

	行動パターン
第一段階	①5WAY弾
	②シャイニングクリスタルビット(左右から渦巻き状に連射弾)
	③サイコソード(正面に直線状の高速弾)
第二段階	①ボス周辺のビット2つから渦巻き状に連射弾
	②サイコソード×4(高速弾4セット)
	③サイコボール(ゆるやかな追尾弾)+ばらまき弾
第三段階	①サイコボール+ばらまき弾(ばらまき弾の速度速め)
	②本体から5WAY弾+左右から交互に破壊可能弾
	③サイコリフレクター(4箇所から反射させた高速弾)
超必殺技	クリスタルシュート+サイキック9(連射サイコボールからばらまき弾発生)

第一段階の攻撃は、道中のザコ敵とほぼ同じレベル。③のサイコソードは弾速が非常に速いが、発射前に浮いているソードの正面にいなければ当たらない。

第二段階で厳しいのは、下写真のサイコソード×4(避け方は下記参照)。追尾弾のサイコボールは普通の自機狙い弾と同じく、少しずつ横に動いてかわす。

第三段階では、②の破壊可能弾に注意。ショットの攻撃範囲が狭いキャラだと壊しきれないので、この場合はアテナへの攻撃を犠牲にしてでも、大きく移動してかわす。③は弾速こそ速いが、自機を狙っているのでこれも少し動くだけでOKだ。

第二段階②
サイコソード×4
(高速弾4セット)

浮いているサイコソードから、手前→奥→手前→奥の順番で攻撃が正面に放たれる。放たれた時に浮いているソードの正面にいなければいいのだが、第一段階と違って浮いている状態でソードが動くので、ちゃんと目で追って隙間に入ろう。超必殺技は発動と同時に画面端に移動し、攻撃開始と同時に逆サイドへ大きく移動すれば、サイコボールは決して当たらず、そこから出る弾も拡散して避けやすくなる。

STAGE 2 KUSANAGI

2面のボス・KUSANAGIは、かなり攻撃的。弾の隙間を見つけ、潜る技術を磨こう!

	行動パターン
第一段階	①ばらまき弾
	②百八式・闇払い(3WAY高速弾、中央が自機狙いだが徐々に拡散)
	③弐百拾弐式・琴月 陽(ばらまき弾+本体ランダム突進攻撃)
第二段階	①ばらまき弾+分身の攻撃
	②最終決戦奥義・零式(中央、左、右で火柱とばらまき弾×3)+分身の攻撃
	③百壱式・朧車(混成弾幕×3)+分身の攻撃
第三段階	①第二段階②の攻撃を、最初自機がいた縦軸に留まり3連射
	②第一段階②に加えて左右に出した炎と分身から攻撃
	③渦巻き状の全方位放射弾+分身の弾
超必殺技	裏百八式・大蛇薙(全方位へ小さな弾を連射し、大きめの弾を全方位へ)

第一段階では早速②が厄介。①終了後いきなり高速の弾を放ってくるので、身構えておこう。すぐ動いて避け、あとは少しずつ横移動すればそれでしのげる。

第二段階からは分身が攻撃してくるが、微々たるもの。②は中央、画面左、画面右と順番に移動して火柱を放つので、正面には決して立たないこと。

第三段階の①は自機正面に移動してから放つので、第三段階開始とともに自機を左右どちらかに寄せ、KUSANAGIが移動したら逆に逃げれば、ばらまき弾も避けやすい。②の対処法は第一段階と同じ。③はかなり弾が早く避けづらいので、要練習だ。

直線的に飛んでくる丸い弾の間に、矢じり型の弾が大量に交ざって飛んでくる。しかし写真を見ての通り、矢じり弾が交ざる場所は毎回決まっているのでこれを覚え、この弾が無い場所を潜れば安全だ。ほかに厳しいのが、第三段階の③と超必殺技の、二つの全方位に攻撃する弾幕。自機狙いではないランダム弾なので、隙間を自力で見つけて潜り抜けるしかない。ボスからなるべく離れて、弾の隙間を広げよう。

BONUS STAGE　弾避けの基本ができるようになってきたころにまずぶつかる壁が、自機を狙わないランダム弾への対処。これらに自分から突っ込んでやられてしまうことは多く、STAGE 2以降のボスは特にこのランダム弾を大量にばら撒いてくるので厄介だ。対処法としては弾それぞれを見るのではなく、視点を広げて弾の隙間の「空間」を見ること。弾を避けるのではなくその隙間の空間を見つけ、そこに避難するのだ。

行動パターン	
第一段階	①百式・鬼焼き(3発セット弾ばらまき×2、2発セット弾ばらまき×1)
	②百八式・闇払い(横2本のラインで行動制限+渦巻き状弾幕と高速弾)
	③裏参百壱拾六式・豺華(左右への弾幕後、正面を攻撃)
第二段階	①第一段階①の、3発目を3回
	②裏百八式・八酒杯(5WAY弾+自機狙い弾を放出する爆雷)
	③縦2本のラインで行動を制限しつつ、大量のばらまき弾幕
第三段階	①裏参百壱拾六式・豺華(強化)(左右への弾幕後、正面を攻撃)
	②参百拾壱式・爪櫛(出現したライン通りに移動し弾をばらまく)
	③第二段階5WAY弾強化版
超必殺技	禁千弐百拾壱式・八稚女(MAX版)(弾幕連射)

特定条件でKUSANAGIの代わりに出現する暴走庵。第一段階から攻撃は厳しく、③は初見では凌ぐのが難しい(避け方は下記参照)。②は画面一番下で避けよう。

第二段階の②は自機狙いの弾の塊に気を取られ、5WAY弾に当たらないよう注意。③も画面中央一番下から、左右だけでなく、上下にも動いて弾の隙間に潜ろう。

第三段階開幕は、下記の①をしっかりしのげればあとは平凡。ただし③の後にまた①が来るので、もう一度対処法を実行するのを忘れないようにしたい。かなり動き回るボスなので攻撃のチャンスが少ないため、長期戦になることも覚悟しよう。

第三段階❶
裏参百壱拾六式・豺華(強化)
(左右への弾幕後、正面を攻撃)

第一段階②、第三段階①ともに、まず自機の正面位置に移動してから画面右→左(第三段階ではさらに右→左)に弾幕を撒き、その後正面に攻撃する(第三段階では正面を扇状に広く攻撃)。最初の弾幕は正面がガラ空きだが、第三段階ではそこに逃げ込むと最後の攻撃を避け切れない。攻撃前に左右いずれかに誘導し、逆サイドに避難して弾を拡散させてしのごう。超必殺技も離れた位置で対処するのがオススメ。

道中の敵について知ろう!
全通常敵データ集

道中でプレイヤーを苦しめる、全通常敵の得点データを一挙に公開。スコアラーは道中の稼ぎパターン構築の参考資料にしてほしい。

画像	名称	得点
	蛇回(ヌカワマル)	1000
	蛇通(ヌカカヨイ)	1000
	黄蛇通(キヌカカヨイ)	1000
	紫蛇通(ムラサキヌカカヨイ)	1000
	赤蛇通(アカヌカカヨイ)	1000
	青蛇通(アオヌカカヨイ)	1000
	蛇転(ヌカウタタ)	1000
	赤蛇転(アカヌカウタタ)	1000
	蛇向(ヌカムカイ)	1000
	紫蛇向(ムラサキヌカムカイ)	1000
	蛇浮(ヌカウカブ)	1000
	緑蛇浮(ミドリヌカウカブ)	1000
	蛇戻(ヌカモドリ)	1000
	赤蛇戻(アカヌカモドリ)	1000

画像	名称	得点
	蛇魂(カカタマ)	1000
	赤蛇魂(アカカカタマ)	1000
	青蛇魂(アオカカタマ)	1000
	黄蛇魂(キカカタマ)	1000
	緑蛇魂(ミドリカカタマ)	1000
	蛇骨(ハバホネ)	10000
	蛇皮(ハバカワ)	10000
	蛇鱗(ハハウロコ)	10000
	蛇舌(ハバシタ)	10000

画像	名称	得点
	蛇牙(ハハキバ)	10000
	蛇毒(ハハドク)	10000
	大蛇胴(カガチドウ)	50000
	大蛇尾(カガチオ)	50000
	大蛇顎(カガチアゴ)	50000
	大蛇口(カガチクチ)	50000
	大蛇目(カガチメ)	50000
	大蛇頭(カガチコウベ)	50000

BONUS STAGE
暴走庵の攻撃は、弾の密度、速度ともにKUSANAGIとは比べ物にならないほど。上記記事で攻略している豺華も、最初の弾幕からかなりの速度なので、逆サイドに移動している間にその弾の間を潜らなくてはならない。慣れるまではかなり回避が困難なので、最初はここで決め撃ちのボムを使っておくのもオススメ。2本の炎のラインで移動を制限しつつの弾幕もやや厳しいので、慣れるまではボムを惜しまないように!

『KOFSS』稼動記念特別企画①

アーケードのプロフェッショナルが
対戦モードで勝負!

本作の斬新な対戦モードで、アーケード業界を代表するプレイヤー二人がいきなり対決！　対戦のプロ同士の分からん状態の闘い、その結果は!?

今回の対戦者

「KOF」っ子代表
極限堂
いわずと知れた、『KOF』界を代表する格ゲーマーにして攻略ライター。本作を遊ぶのはこの日が始めてだが、人間離れした反応速度でなんとかする!?

V.S

カリスマ店長
えび店長
ゲーセン店長代表として招待された、我らがカリスマ店長。スコアラーとしての経験もあり、シューティングはお手のものだが、初挑戦の本作ではいかに?

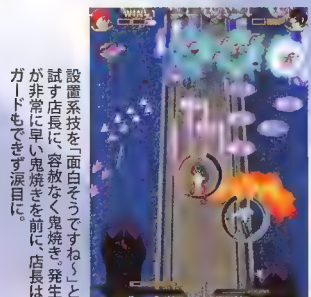
ROUND 1

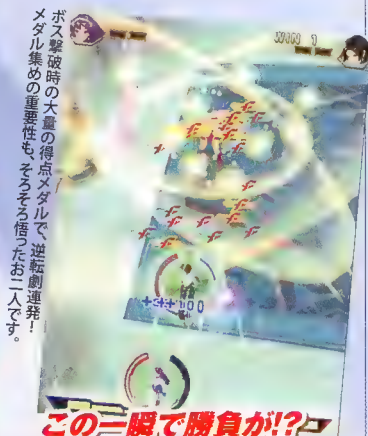
極限堂（以下極）　対戦って、ルールほとんど知らないんですが……。
実況（以下実）　ええい、対戦前にルール解説が出るからお読みッ!!
えび店長（以下え）　あーなるほど、とにかく前に出て稼げと。
実　わりとそんな感じです。まずは極限堂さんがテリー、店長が庵を選んで対戦開始ですな！
極　お、必殺技でなら相手を攻撃できるんですね（即ブッパ）。
え　ん？　そのバーンナックル、めっちゃ避けやすいんですけど！
実　とかいいつつ、店長の必殺技はガードされてますが……。

格ゲー仕込みの超反応!?

必殺技で攻撃できると知った両者だが、極限堂は神掛かった反応速度のガードを連発。それでも稼いで店長が勝り、初戦は店長が勝利！

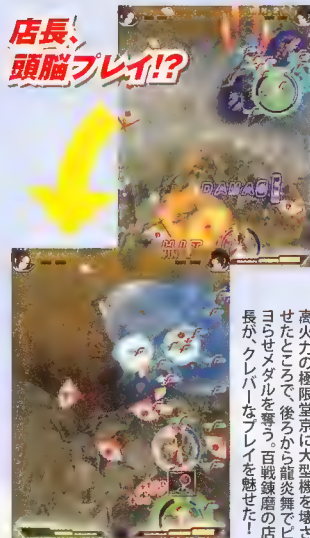
ROUND 2&3

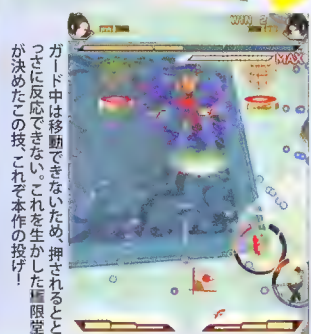
実　さて、極限堂さんが次に選んだのは万能キャラ・京ですな！
え　って、鬼焼き（レベル1必殺技）強ぇぇ!!　それ見えない!!
極　発生めちゃ早くてコレやばいですね。早くもレベル1必殺技ゲーな気がしてきました！
実　店長、強キャラに惨敗ですな。
次に選んだのは……アテナ！
え　ん、レベル1がテレポート？
実　前に出るほどゲージがたまりますから、移動技も強いですよ。
え　なるほど理解……してる間にもう負けてる!?　鬼焼きひどい！

設置系技を「面白そうですね～」と試す店長に、容赦なく鬼焼き。発生が非常に早い鬼焼きを前に、店長はガードもできず涙目に。

ボス撃破時の大量の得点メダルで、逆転劇連発！メダル集めの重要性も、そろそろ悟ったお二人です。

この一瞬で勝負が!?

ROUND 4

実　さあ、連敗の店長が選んだ次のキャラは……舞！
え　早速必殺技！（開幕ブッパ）
極　こ、この龍炎舞もひどい!?
実　レベル1必殺技の発生速度と性能は、京と舞がピカ一なのです。
え　なるほど、レベル1必殺技ゲーというのが分かってきましたよ！
実　といいつつ、お互い警戒してこまめにガードばかりですな～。
え　ナイスガード出してきますねぇ……って、こりゃおいしい！
極　あ、こっちが出したのに!?
実　おお、中型機を倒させてそこを襲い、メダルだけ横取りとは!?

店長、頭脳プレイ!?

高火力の極限堂京に大型機を壊させたところで、後ろから龍炎舞でピヨらせメダルを奪う。百戦錬磨の店長が、クレバーなプレイを魅せた！

ガードに対する「投げ」!?

ガード中は移動できないため、押されるとつさに反応できない。これを生かした極限堂が決めたこの技、これぞ本作の投げ！

極　さらにボス戦でも得点メダル、たっぷり横取りされてます……。
え　ボス撃破直後はお互い無敵ですから、必殺技でも妨害できません！
実　おや、横取りを嫌って極限堂さん、かなり前に出てますね。
え　ならそこを必殺技で……ってうおおガードされた!?　罠ッ!?
極　来ると思いました（笑）。
え　必殺技をガードされると、逆にピヨらされるんですね。今気付いた！
実　しかも極限堂さん、逆に警戒してガードを固めたえび店長を……う、後ろから押して敵弾に当てた!?
え　押せるのは知ってましたが……。
実　まさに必殺技と投げの二択！
極　これスゴイですね。対戦するたびに新しい技術が見つかりますよ！
え　あ、そのメダルを取られると……ってまたガード仕込まれてた!!
実　誘いガード見切れず、店長連敗決定！　極限堂、見事な勝利ッ！

対戦終了後……。

実　では最後に、本作で対戦した感想をお聞かせください！
え　最初は想像がつかなかったんですけど、シューティングがベースなのにヒト対ヒトの、すごい「対戦」になっていますね。
極　1回ごとにこんなに発見があるゲームは最近無かったと思いますよ！　感動しました。
実　まさかこの企画で、感動という単語が出てくるとは（笑）。
極　いや、普通に面白いですし！
え　かなり盛り上がれるし、相手に何かされてやり返したら通じない、とか、まさに格ゲーで対戦している時の感覚ですね。
極　あと、必殺技はこちらが当てるより、相手のをガードした時の方が気持ち良かったです（笑）。
え　出し抜いた時とか、相手の悔しさがすごく伝わってくるんです。対戦ツールとしては、相手の気持ちが見えるのっていいですね。
極　友達とか呼んで、ぜひ対戦してみてほしいですね。この対戦は面白いですよ！
え　普段格ゲーやってる人たちが集まれば、普段と毛色を変えた新鮮な対戦を楽しめると思いますよ。

BONUS STAGE　今回の参加者お二人の間では、レベル1必殺技が強力な京と舞が二強ということで意見が一致した。京は通常モードでも非常に優秀なので、初心者にはオススメのキャラだ。だがこれもお二人が言ったことだが、「間違い無くこの対戦ならキャラ差よりプレイヤー差が出る」とのこと。実際京や舞もこの後の対戦で、極限堂いわく「キャラ対策」され、勝率が下がっていた。本作の対戦は、まだまだ奥深い模様!

～我らが『KOF』が空に上がった経緯～

回答者
木本 真也氏
株式会社SNKプレイモア
ゲームビジネスユニット

星野 仁氏
株式会社モス
第一開発部

だれもが第一報で耳を疑った、『KOF』のシューティング化。その実現と稼働を迎えた今こそ、その開発秘話を聞きたいところ。今回は多忙の中、お二人の開発関係者がインタビューに応えてくれたぞ！

空へ、そしてシューティングへの進化

――まず伺いたいのは、『KOF』がシューティングになるという企画が実現した経緯ですが……。

木本　当初関係者の多くは「なんで『KOF』キャラが空を飛ぶの？」と、一般のユーザーと同じような感想を持ちました。しかし、「格ゲーの『KOF』で火を出したり何メートルもジャンプしたり、人知を超えた力を発揮しているんだから、空くらい飛べるさ！」という力強い一言が出て、みんなが「そうだね」と納得したんですよ。ある意味その時が、このゲーム開発の結束力が最も強まった瞬間だったのかも知れません。

――では、そうして方向が固まった後、制作でもっとも注力したところを教えていただけますか？

星野　『KOF』という格闘ゲームのキャラクターたちが登場するシューティングなので、ただキャラクターを持ってきましたというようなゲームにならないよう、「格闘ゲームらしさを残したシューティング」にする部分に注力しました。ボスの攻撃などもキャラクターのイメージにあった攻撃を考案しており、動き自体も画面上にいるだけではなく左右に暴れてみたり、プレイヤーのいる位置に迫ってきたりと、それぞれに特徴がでるようにテーマを決めて作成しており、そこが本作の見どころの一つになっています。

木本　私自身、シューターに対しても、格ゲーのプレイヤーに対してもフックにならないものはダメだと確信していまして、それは開発関係者の共通認識でもありました。ですから、とにかく中途半端にならないように、その点は常に注意しました。シューティングゲームとして面白く、『KOF』ファンも楽しめるゲームを目指したので、どちらのファンにも一度遊んでもらいたいですね。

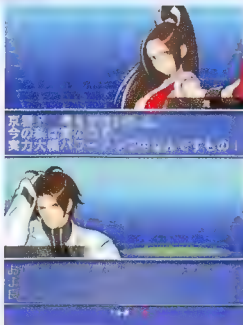
「空くらい飛べるさ！」の一言が導いた、『KOF』とシューティングの融合。歴戦の『KOF』っ子なら、そのキャラたちの動き一つひとつに反応できるはず。まずはプレイしてみるのをオススメする。

新たな試みならではの調整難

――斬新な概念が多い本作ですが、制作経過で、辛かったことなどは？

星野　AMショー、第1回ロケテスト、第2回ロケテストの間隔がちょうど1カ月ずつで、フィードバック期間がやや少なかったのが辛かったです。できる限り調整した内容でロケテストを行ない、感想をアンケートなどで聞かせていただきたかったので、「新要素を入れる→プレイヤー、ボスを調整し直す→面配置など難易度を全面見直す→新しい事思いつく→」の無限コンボで、この期間、開発ルームは特に不夜城でした。

木本　あと、シナリオにはいろんな人が泣かされました。最初はシューティングだからと軽く考えていましたが、ボリュームのみならず、『KOF』ファンに楽しんでもらう内容にするための「空へ！」につなげるまでのプロローグ、『KOF』のストーリーや世界観を踏まえた各キャラの調整など、その苦労は予想のはるか上空を行きました。

描写されるストーリーに加え、キャラの組み合わせで発生する会話のパターンも膨大。『KOF』のキャラクターやストーリーが好きというファン層にも、楽しんでもらえる大ボリュームだ。

――調整の話が出たところで、その中でも苦心したところなどを教えていただけますか？

星野　通常ショットはすぐに作れたのであまり苦労はしなかったのですが、このゲームの特徴の一つでもある「必殺技」の調整が大変でした。必殺技は「弾を消す」、「凍らせる」、「ワープする」などの特殊な物や、攻撃力が強かったり範囲が広かったりと一つひとつ性能がバラバラで、各キャラ3個ずつの必殺技を、使い勝手が悪くならないようにしながらも強すぎないように……と調整していくだけで大変でした。さらに、対戦時はプレイヤーにも当てるので、それら全部に対して調整を施すのに、最後の最後まで苦労しました。

木本　キャラ数は格ゲーにすれば多くはないのですが、ひとつ調整すると連鎖的にあちこち影響が出ますし、対戦は最適な操作性を実現するのにかなり苦労しましたから、最終的に全体のバランスとクオリティーを保つのが大変でしたね。

「闘う」面白さを追求した対戦

――では続いて対戦モードについてですが、この形式はどういった経緯で完成したでのでしょうか。

星野　対戦モードを作る際の大前提としていたのが、「直接闘っている気持ち良さ」を入れるということでした。シューティングで闘うというと、スコアなど稼いだものを比較する「競争」が多かったので、それとは違う格闘ゲームのような殴り合うイメージの形を取りたいと思っていました。

　そこで「シューティングで勲章などでスコアを稼ぐ要素」、「格闘ゲームの殴り合う感覚」、「勝敗の分かりやすさ」、「逆転のしやすさ」を満たす最適なシステムは何かと検討した結果、『KOF XI』のジャッジメントゲージを採用したんです。

木本　さらに格闘ゲームらしさを出すために、ゲージを振り切ればK.O.というルールにし、体力ゲージに近い感覚も持たせています。実力が近い者同士だとボス撃破後の勲章集めまで気を緩められず、流れ次第では秒殺という、絶妙（えげつない？）な対戦バランスも演出できていると思います。

――では最後に、本作で一番注目してほしい個所を挙げていただきたいのですが、やはり……。

星野　「対戦モード」ですね。今までのシューティングにはない遊び方や、キャラクターごとのいろいろな戦い方ができます。シューティングが好きな方も格闘ゲームが好きな方も、両方楽しめると思いますのでぜひ遊んでみてください。

木本　「対戦モード」は、少々被弾しても大丈夫なので弾避けの練習に使えたり、必殺技の性能を試すことができたり、とプラクティス的な効果もあるので、シューティングが不得意な方でも楽しめるようになっています。

左ページにもあるように、とにかく「闘う」感が強い本作の対戦モード。何度も対戦するうちに、シューター、格ゲーマー問わず、格ゲー対戦のような熱い気持ちがわき起こること請け合いだ！

BONUS STAGE　今回のインタビューでは、六名のキャラクターの選出理由も伺うことができた。「オロチ編」がシナリオのベースとなるのでそこからキャラを選出し、時間軸的には「ネスツ編」の後のため、こちらからも一人、とクーラを選んだとのこと。なぜK'などではなくクーラか？　それには星野氏の「かわいいから」という意図のほか、男女比の調整、そして「氷」という技の見た目の大きな特徴が理由になったらしい。

第3特集 新春シューティング祭り 第二部

強！強！強！

アーケードにそびえ立つSHT(シューティング)の巨峰

CAVE 15th ANNIVERSARY SHOOT'EM ALL!!

特集・ケイブ15周年

株式会社ケイブといえば、処女作『首領蜂』以降コンスタントにアーケードへシューティングゲームを送り出し続ける、いわばシューティングの老舗。今回の特集記事では、そのケイブが15周年を迎えたことを記念し、足跡・インタビューを中心に、その歴史を振り返ってみよう！

井上 淳哉

http://www5.airnet.ne.jp/jokerjun/

かつてケイブに在籍し、同社タイトルの世界観作りに貢献してきたデザイナー。現在は漫画家としても活躍中。

COMMENT

「僕がケイブに居た当時は、『続編モノは作らない』というモットーを抱えていた時代だったので、僕がかかわったSHT3作品はどれも新しい世界観が求められ、そのたびにいろいろ勉強していたので、世界観を作ることに関してはかなり鍛えられたと思います。自分にとってケイブ時代は『修行の場』でしたね。

これからのケイブには新しいことにチャレンジしてもらいたいです。

撃ち込み・弾避け・連続破壊の爽快感はもっとメジャーな楽しさにすべきで、IKD氏にはその義務があると思っています。

そのときには僕も力添えさせていただきたいです」

（井上 淳哉）

かど つかさ

http://www1.u-netsurf.ne.jp/~sakabon/

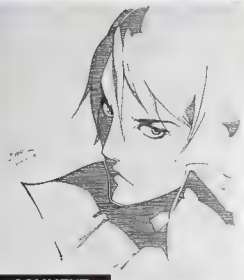
『エスプガルーダ』のキャラクターデザイン、イラストを担当したイラストレーター。

COMMENT

「15周年おめでとうございます。当時、メインビジュアルを自分で描くのは実は初めてだったので、拙いながらも結構頑張ってたような気がします。すみません。そして、誘ってくれた井上さんありがとう。これからも予想の斜め上を突っ走ってください」（かど つかさ）

コタニ トモユキ

http://styleos.nobody.jp/

『虫姫さま』や『鋳薔薇』シリーズのキャラクターデザイン、イラストを担当した個性派イラストレーター。

COMMENT

「デザイナーとしてではなく、一人のケイブファンとして、ケツイの後継を望みます」

（コタニ トモユキ）

PRESENT INFOMATION

今号では、ケイブ設立15周年を記念し、上掲の「かど つかさ」、「コタニ トモユキ」両先生のサイン色紙を各1名様に、同社の元デザイナー「井上 淳哉」先生の最新刊『BTOOOM!!』2巻（新潮社）を3名様にプレゼント！　応募方法は3ページをご参照いただきたい。

ケイブ15周年・お祝いコメント

（敬称略）

株式会社アルファ・システム　企画部企画課 須田 直樹

代表作は『式神の城』シリーズ。同シリーズのヒットにより、SHT界に人型の自機を定着させた功労者。

15年というのは、生まれたての赤ちゃんが思春期真っ只中になるくらいに成長するほどの、長い年月です。ケイブさんはその長き間、特にシューティングの分野においては常にトップを独走し続ける存在であり、ジャンルの代名詞でもあり、我々を楽しませ続けてくれました。思春期真っ只中のケイブさんは、今後もますます長く活躍していくことだろうと思います。一人のファンとして楽しみにしています。ということで、レコ姫は俺の嫁。

株式会社ガルチ　代表取締役 茶谷 修

セイブ開発を経てガルチを設立。数々の個性派SHTに携わる。近作は『0 Day Attack on Earth』（スクウェア・エニックス）。

株式会社ケイブ様の創立15周年記念を心よりお祝い申し上げます。『怒首領蜂』で確立されたいわゆる「ケイブシュー」、「弾幕シュー」。間違いなくシューティングゲームにおける世紀の大発明に当たるのではないでしょうか。弊社設立間もないころ、あるAC関係者さんに「王道シューティングを作りたい」と相談したところ、「今の王道は弾幕だから」と言われ、返す言葉が無かったことを覚えております。貴社のさらなるご発展をご祈念申しあげます。

有限会社グレフ　代表取締役 丸山 博幸

タイトーを経てグレフを設立。『ボーダーダウン』、『アンダーディフィート』などの意欲作を発表し続けている。

株式会社ケイブ様15周年おめでとうございます。ちなみに弊社も10周年です。おおそりゃおめでとうございますいえいえありがとうございます……と、それはさておき、15年前といえば、まだアーケードSHTが花形だった時代。そのころから現在まで最前線で走り続けているケイブ様は素晴らしいと思います。現在アーケードは非常に苦しい状況ですが、いちファンとしてケイブさんには今後もアーケードで頑張っていただきたいと思います！　もちろん弊社も微力ながら頑張ってまいります！

有限会社トライアングル・サービス　代表取締役 藤野 俊昭

味のある筆文字でも有名な、SHT業界の名物社長。代表作は『トゥエルブスタッグ』、『シューティングラブ。2007』など。

株式会社ケイブ様15周年おめでとうございます。今日までゲームセンターにシューティングゲームをコンスタントに供給し続けたこと、掛け値無しに素晴らしいです。シューティングゲーム好きな一個人として、とても感謝しています。業務用シューティングを開発する会社として後発の当社は、トップメーカーCAVEの後ろ姿を見続けていました。また同じゲームセンターという土俵で勝負できる日を楽しみにしております。

株式会社モス　代表取締役 駒澤 敏亘

セイブ開発を経てモスを設立。セイブ開発の衣鉢を継ぎ、『雷電Ⅲ』、『雷電Ⅳ』などを手がける。

15周年おめでとうございます。15年ですよ！　スゴイです……。特にアーケードゲーム部門様においては、世界屈指のオンリーワン弾幕メーカーとして執念の15年であったと察します。気が早いですが、早速20周年のエクステンドを目指し、そのときにもアーケードゲームの未来を語れるよう、いちファンとしても期待しております。さらなる御発展を心よりお祈り申し上げます。

ケイブとは!?

1994年、元・東亜プランのスタッフによって設立される。主要メンバーは現在取締役のIKD氏、現社長の高野氏ら。社名の由来は「Computer Art Visual Entertainment」の頭文字から。近年元気の無いシューティング業界にあって、精力的に新作をリリースし続ける貴重なメーカーである。

歴代タイトルとともに振り返る15年間の軌跡

CAVE VIDEO GAME ARCHIVE

設立以来、常にアーケードのシューティングシーンをけん引し続けてきたケイブ。その歴代タイトルをまとめて紹介!

1995～1997

“逆境”が生み出した新たなる息吹

社会現象まで発展した『バーチャファイター2』(1994年／セガ)登場により、先進的なポリゴン技術を導入した3D対戦格闘が業界を席巻。その影でアーケーダーたちに惜しまれつつも倒産した老舗メーカー「東亜プラン」の有志により、1994年6月株式会社ケイブ設立。翌年稼働のデビュー作『首領蜂』を経て、「弾幕シューティング」の先駆けとなった『怒首領蜂』が大ヒットを飛ばす。

Title No.01 1995年5月稼働 首領蜂

ケイブの処女作にして、現在まで続く『首領蜂』シリーズの元祖。ショット&レーザーの切り替え方式や、コンボ要素を取り込んだゲットポイントシステム(GPS)など、後の業界に多大な影響を与えた作品。既に基本システムは完成形だが、「東亜の新作」的な位置付けにあった。

当時は駆け出しだったこともあり、「東亜っぽさ」を出すのに葛藤した覚えがあります。東亜プランのころは『V・V』や『BATSUGUN』みたいな、東亜っぽくない作品ばかりを手がけていましたから(笑)。

自機タイプは3種類から選択可能。ボム性能の変化、蜂ボーナスなどの要素はすべてある。

Title No.02 1997年3月稼働 怒首領蜂

初代『首領蜂』の続編にして、「弾幕シューティング」の金字塔とも呼べる作品。画面上を覆い尽くす敵弾と極小判定を持つ自機で、「弾避けの面白さ」を徹底的に追求した傑作。超高難度の2周目と真のラスボス「最終鬼畜兵器」～「火蜂」戦には、多くのシューターがさじを投げかけた。

IKD氏 ちょっと裏話

シューティングシーンを席巻した『バトルガレッガ』(1996年／ライジング)を受け、自分の好きに作らせてもらった作品です。社内でも「戦車出し過ぎじゃない?」とか言われてましたっけね。

レーザー撃ち込みのコンボ継続や各種ボーナス要素と、スコア稼ぎを意識した内容も秀逸。

“ケイブシュー”の仕掛け人!! IKD氏ロングインタビュー

ケイブ設立の功労者であり、今までに数々の“ケイブシュー”(ケイブ製シューティングゲーム)を手がけてきたIKD氏に、15周年記念ということで長時間インタビューを敢行した。

聞き手:伊勢猫、伊丹 恭(ARCADIA)、松浦恵介(ARCADIA)

弾幕、極小当たり判定といった近代シューティングゲームの基礎ともいえるフォーマットを作り上げた、シューティング業界の功労者。

株式会社ケイブ 取締役
IKD氏

15年を振り返って

――それでは、ケイブ15周年記念の特集記事ということで、まずはIKDさんにこの15年を振り返っていただきたいのですが。

IKD 短かったような、長いようなという気がします。個人的には、この業界に入ってシューティングゲームしか作ったことが無いんです。15年もたって、まだシューティング作っているのか……という気はしますね。進歩が無いなぁと(笑)。

――逆に、15年間シューティングを作ってこられて「まだまだこんなことができるな」とか「やり足りないな」とは思われますか?

IKD 作っている最中は、そのつどやり残しに感じるようなこともあります。最初は単純にシューティングゲームが好きだから作ってみたい、というところからスタートし、次第に新しいフォーマットものを作ってみたい、とかいろいろと考えたりもします。シューティングゲームってルール自体は単純なんですが、ある程度のセオリーを身に着けるために免許がいっぱい必要なんですよ。プレイヤーの皆さんは、それを何年もかけて少しずつ習得しているわけで。これを、どうにか多くの新規プレイヤーさんが自然に学べるようにできないか、と現在は考えています。というのは、海外のコンシューマーゲームというのが、そういった部分の作り方がすごくうまくて。これをシューティングにも取り入れられないかな、と思いましたね。少し前までは、マンネリ感というか、面白さを追求していくと同じようなゴールに向かってしまうというのが悩みの種でした。今までとは違うものを作っているつもりでも、気が付くと同じゴールにたどり着いてしまい「アレ!?」って(笑)。

――個人的には『ケツイ』辺りの年代から、タイトルごとの個性が際立ってきたように感じます。

IKD 作る側としては、あまり意識もしていないですけど。私の作ったものと矢川(YGWこと矢川忍氏。代表作に『バトルガレッガ』、『鋳薔薇』など)の作ったものでは当然違う色が出ますし、意図的に変えようとはしていないです。ただ、毎回違うコンセプトで作っているつもりでも、何となく似てしまう……というのはあると思うので、そういうのを避ける意味でも矢川に作ってもらっているというのはあります。元々、「続編モノ」っていうのはあまり好きではないんですよ。既存のシステムを継承することが、手を抜いているというか何となく罪悪感を覚えるような……もちろん、手を抜いているつもりは無いですが。なので、続編を作るときには「どこを残してどこを変えれば、いい意味でプレイヤーさんを裏切ることができるのか?」ということを常に考えます。いい意味で裏切れない=プレイヤーの予想の範囲のものを作るのであれば、私が作る必要性は無いかな、と思っています。

――IKDさんがシューティングを作り始めたころと比べると、現在は基板スペックはもちろん、演出の手法などもすごく進歩していると思いますが。

IKD 基板のスペックは雲泥の差ですよね。世の中ではいろんなハードが出て、さまざまな機能が使えるようになっている中、私たちは『虫姫さま』辺りでやっと半透明が使えるようになって「やった～!」っなんていっていました(笑)。最近、コンシューマーでXbox360などもやるようになって「拡縮・回転が使える!何でもできるじゃないか!」なんて喜んでいたくらいなんで(笑)。

1998 ～ 2002

暗中模索からの華麗なる復活劇

根強いファンを持つ『エスプレイド』の登場と時を同じくして『グラディウスIV』(1998年／コナミ) などの良作シューティングが登場。ケイブは1999年には携帯コンテンツ事業へ進出、翌年タイトル発表が無かったことも手伝いアーケード撤退のウワサが流れ始める。前後して「ゲーメスト」が休刊となったが、その志を受け継いだ「アルカディア」誌上で、『プロギアの嵐』の第一報が掲載された。

Title No.03 1998年2月稼働 魚ポコ

シューティング制作で確固たる地位を築いたケイブ初のパズルゲーム。竜宮城を目指し、試作品の潜水艦で足りない酸素を補充して進むといった設定。基本ルールもシンプルで、玉（泡）を撃ち出す簡単操作&同じ色の玉を三つ以上そろえて消す。

IKD氏 ちょっと裏話

当時、東亜時代の先輩だった方が一人で黙々と作ってまして……、ほとんど自分はかかわっていません。気が付いたら完成していた、という感じでして（笑）。

通常の玉以外にギミック玉があり、一発逆転も可能。余談ではあるが、1Pキャラ・魚太郎&2Pキャラ・保子をもじったタイトルでもある。

Title No.04 1998年4月稼働 エスプレイド

硬派な『首領蜂』シリーズから一転、自機のキャラクター性を前面に押し出した作品。フルオートが実装されたメインショット&パワーショットの使い分けで、獲得スコアに倍率がかかる独創的な稼ぎシステムを採用。そのキャラ性と世界観によって、新たなプレイヤー層を獲得した。

IKD氏 ちょっと裏話

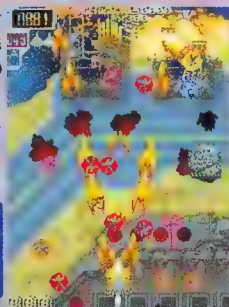
ああいった世界観なので、『ケツイ』みたいな曲がる弾幕をイメージしていたんですが……。スケジュールの関係で普通の弾幕シューティングに落ち着いてしまって、ちょっと心残りがあるタイトルです。

近未来を舞台とした世界設定は細かく、三人の使用キャラごとにエンディングが変化する。

Title No.05 1998年10月稼働 弾銃フィーバロン

70年代のディスコ風BGMをバックに、「フィーバー！」のボイスが鳴り響くケイブ謹製の異色作。弾速の速い敵弾を避けつつ、スコア素点の「サイボーグ兵士」を回収するシンプルな仕様。だが、特筆すべきは自機の移動速度に対するこだわり。なぜか速いほど当たり判定が大きくなる。

IKD氏 ちょっと裏話

ゲームの仕様がとにかく二転三転して、ようやく最終段階で高速弾を活かしたゲーム性に落ち着いたタイトルですね。コレも自分は少ししかかかわっておらず、当時の同僚が仕切っていました。

まさにカルト人気を誇る迷作。ノーミス全面クリアの真ボス戦でなぜか自機が無敵状態に。

――ケイブでは自社基板で作られていますが、他のハードに触れることで、そこでのノウハウといったものも活用できるのでは？

IKD 高スペック基板に触れてしまうと、なかなかそうも行かないんですが（笑）。弊社のタイトルでいうと『ぐわんげ』までがアトラスさんの基板、『プロギアの嵐』ではカプコンさんの基板という感じでしたが、その後『怒首領蜂 大往生』、『ケツイ』、『エスプガルーダ』での基板が結構スペック的に厳しくて。この3本ではプログラマーとしてかなり鍛えられました（笑）。「今までの考え方で作っていたらダメだ」と。そのときのノウハウは、今もかなり活かされています。あまり高スペックではない方が、いろんなノウハウが得られます（笑）。

――解像度についても、アーケードゲーム全体的に次のステップに進みつつある、といった状況ですが。

IKD そうですね。販社からは15KHz（水平走査周波数のこと。高いほど解像度の高い映像を表示できる）じゃなくて、もっと高解像度にしてほしいと言われていたんですが、いざ作ってみるとお店からは「なぜ15KHzじゃないのか？」と（笑）。ビデオゲームが強いお店って、やっぱり15KHzの筐体がすごく多いんですよね。シューティングのようなジャンルは比較的古めの筐体に入っていて、それでコーナーを形成しているような感じのところが多いので、「31KHz？　それは（シューティングじゃない）別のゲームが入ってますので」って（笑）。

IKD氏思い出の作品

IKD氏が印象に残ったタイトルとして挙げた『怒首領蜂』（左）と『ぐわんげ』（上）。どちらもシューティングゲームの歴史に大きなインパクトを残した。

――次に、IKDさんご自身の「印象に残っている作品」についてお願いします。

IKD う～ん……。最も印象に残っているのは、やはり『怒首領蜂』ですね。今までに作ったゲームの中で、一番「やりたいようにやらせてもらった」作品なんです。時期的にアーケードゲームにもまだ元気があり、制作期間が今より余裕があって、調整についてもトコトンやらせてもらえたので。自分が作りたいものを作った、と言えるゲームなんです。ただ、完成形が見えてきたときに、ふと客観的に「でも、これって市場で総スカンくらうかも……」と。当時、あそこまで弾を出しているゲームは無かったと思いますし（笑）。

――リアルタイムで発売当時を経験した者からすると、やっぱり『怒首領蜂』の弾の数はおかしいんじゃないかと思います（笑）。

IKD 普通そうですよね（笑）。でも、作っている最中、プログラマーたちは「これ面白いですよ！」と言ってくれていたので、受け入れてもらえる余地はあるんじゃないかと。自分自身も絶対面白いと感じていたので、もし『怒首領蜂』が市場に受け入れられなかったら、自分は「音階スキーマ（音の高さを判断する基準・感覚）」もとい「ゲームスキーマ」がズレている。だったらゲーム作りを辞めてこの業界からは去ろう、と思っていました。そういう意味では、ちょっと救ってもらった気がします。

――今のIKDさんがあるのは、『怒首領蜂』のおかげでもあると。

IKD そうですね。あれが総スカンだったなら、私とユーザーさんとでは面白さを感じる部分が根本的に違うということになるわけで……。そういう点では、いい意味で印象に残ったタイトルといえます。

――ほかにはありますでしょうか？

IKD 体力的に苦しかったタイトルはたくさんあるんですが、精神的に、という意味で苦しかったのが『ぐわんげ』です。それ以前は東亜（東亜プラン。ケイブ設立以前にIKD氏が在籍）の系統を受け継いだ、極めてシンプルな攻防の基本フォーマットに則して作っていました。それで、いつか新しいフォーマットのシューティングを作りたいと思い、挑戦したのがこの『ぐわんげ』なんです。しかし、新フォーマットを構築することがいかに大変か、今まで先代のクリエイターたちが作ったフォーマットにどれだけ頼っていたかを再認識しました。自分の企画力の無さも痛感しましたし、本当に悩み抜いて作ったゲームです。結果的に、既存のフォーマットをちょっと崩した程度のものになってしまい……。本来目指していたのはあのような形ではなかったのですが、私には作り上げられなかった。卑下するわけではないんですが「所詮この程度か、俺

Title No.06　1999年7月稼働　ぐわんげ

培ってきたノウハウを捨て、純和風モチーフのシューティング新機軸を目指した意欲作。自機と同時に式神を遠隔操作するといった、「免許ゲー」の異名を持つ特異なゲーム性が最大の特徴ともなる。接触判定のある地形や残機制の廃止など、随所に既存作品と違った試みが満載だ。

IKD氏 ちょっと裏話

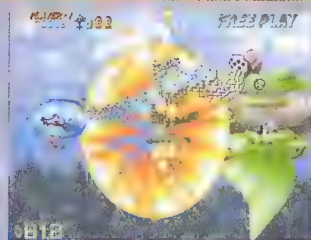
それなりの意気込みを持って、既存に無い新しい試みへと挑戦した思い出深いタイトルです。コレが想像以上に大変で……、自分の力量不足と先人の偉大さを改めて痛感させられました。

式神で敵弾を停滞＆敵弾を銭アイテムへ変換するギミックは、新たなそう快感を確立した。

Title No.07　2001年4月稼働　プロギアの嵐

カプコンとの提携による「パートナーシップ・プロジェクト」で実現されたケイブ初の横スクロール作品。敵機の爆風に敵弾を巻き込む「ジュエリング」のアイテム変換導入によって、危険行為を推奨した作品群が生み出される契機ともなった。

IKD氏 ちょっと裏話

元々は縦シューの企画だったんですが、プレゼンの段階で「横画面がいい」と鶴の一声があったようで。戻った井上 淳哉から「横になりました!」と聞かされました(笑)。

2種類の自機選択に加えて、パートナーが乗るガンフライヤーを3タイプから選択。キャラ同士の組み合わせや好感度で性能が変化する。

Title No.08　2002年4月稼働　怒首領蜂 大往生

『怒首領蜂』の正統な続編で、シリーズ通算4作目。異例ともいえる高速弾が最大の特徴で、歴代作品に比べて難度は高め。従来のボムに代わって、ハイパーシステムを採用している。また、前作を上回る苛烈な2周目と真のラスボス「緋蜂」が、長らくシューターを悩ませた。

IKD氏 ちょっと裏話

ホント基板の性能に悩まされた作品で、今までのやり方がほとんど通用しない、みたいな(笑)。あの当時に鍛えられて培ったノウハウは、今でも役に立っていると思います。

自機タイプは2種類のみ。3体のエレメントドールの組み合わせで強化タイプを選択可能。

Title No.09　2002年10月稼働　怒首領蜂 大往生 ブラックレーベル

プレイヤーのニーズに応える形で、限定販売された初のブラックレーベル作品。歴代最強といわれる初期難度の緩和を含め、「1周モード」が搭載されるなど細部まで調整が加えられたアレンジバージョン。その名を体現した真っ黒なタイトル画面から、俗に「黒版」とも呼ばれる。

IKD氏 ちょっと裏話

『大往生』を遊んでくれたプレイヤーへ償いの意味も含めて、納得のいく調整ができなかった部分を定時以降に勝手に一人で内職しました。そういった意味では、ファンサービスなんですかね(笑)?

全体的にプレイしやすい調整が入り、2周目突入時の残機没収など厳しい条件が緩和。

の企画力は……」なんて思ったりしました(笑)。

――そういった部分で印象に残っていると。

IKD　とにかく、作っている間は苦しかったですね。「どうしたらいいんだろう?」ばかりで。既存のフォーマットであれば、それに即したゲームからいくらでもヒントは得られます。でも、全く新しいフォーマットというのは、参考となるものすら無いので考えるしかない。そこで考えて考えて、トライ＆エラーを繰り返していい結果が出せないと、結局既存の安定した面白さに少しずつ戻っていってしまうという……。なので、全く新しいフォーマットやルールを作るということはすごい! やっぱり『ストII』ってすごいなぁ、って改めて思いました(笑)。やり残した・心残りというより、苦しい期間が長過ぎて、本当にノイローゼになりかけていましたし(笑)。

バランス、世界観etc.

――では次に、IKDさんの作品といえば、絶妙なバランス調整を思い浮かべる人は多いと思うのですが、その辺りについてはいかがでしょうか?

IKD　絶妙なバランスというのが、どの辺りを指しているのかちょっと分からないんですけれども……(笑)!?

――例えばですが、とあるゲームの稼働一カ月前のバージョンを触らせてもらったとします。その後、2週間前のバージョンで内容がガラっと変わっていたりするのですが、この「ガラっ」の部分はどのように調整されているのでしょうか?

IKD　それは多分、「ガラっ」の部分に最後まで手を付けられていないからです。本当はもっと序盤にやるべきなのでしょうが、まずは実装すべき事項から優先的にやっていると、結局ギリギリまで面白さの味付け的な作業が後回しなってしまい……。ロケテストなどでも、中途半端な味付けのままでもとりあえず出してみよう! みたいになることが多くて、結果ユーザーさんから「何だこりゃ!?」と言われることもあります。ただ、問題点が共通していれば逆に問題は無いので(笑)、そこから発売までに開発側とユーザーさんの双方の見解を踏まえつつ調整していく、という流れが多いですね。

――では、作業工程の順番的な問題で、バランス調整が遅い段階にあると。

IKD　そうですね。ただ、早い段階で味付けが決まったとしても最後の調整は必須ですし、ユーザーさんからの意見もある程度形になっていないと聞けませんから、結局、最後にまとめて調整するようにはなってしまいます。また、プレイヤーさんの声から何を汲み取るのか? といったことも含めると、最後の最後で調整しまくる流れは変えられないのかもしれません。

――我々はショー会場であったり、ロケテストであったり、稼働前のゲームを段階的に触らせていただく機会が多いんですが、やはり段々煮詰まって面白くなっていっていると感じます。お世辞抜きで(笑)。

IKD　ありがとうございます。やはり、私の作り方としてプレイヤーさんの意見を聞きながらの方が、いいものが作れるというのはあると思います。

――「ブラックレーベル」系のタイトルも、そういった(プレイヤーの意見を参考にする)部分からスタートしているのでしょうか?

IKD　タイトルによって異なりますね。『怒首領蜂大往生』はその側面が強いかもしれません。とにかく納期が厳しくて「一週間だけ時間をください」とお願いしたら、「分かった。3日やる」と。で、その3日間で未実装部分と調整を急ピッチで組み込み、その時点ではそれがベストだと思っているんですが、例えば2～3日くら(P50に続く)

弾幕のカタルシス

CAVE COLUMN

ここでは、インタビュー後にIKD氏に語ってもらった弾幕観を掲載してみよう。

IKD　いかに弾をたくさん撃つか、っていう部分には、実はあまりこだわっていません。「面白くしようとした結果、増えている」というだけなのです(笑)。一時期は、このまま弾幕をやり続けるべきなのか否か? といったことを真剣に悩んだ時期もありましたが、当時トレジャーの井内さんに相談したとき、「IKDさんが面白いと思うものを作ればいいわけで、それは弾幕の有無とは関係無いのでは?」と言われ、考え方が変わりました。ただ、難度を視覚化したいという思いは昔から強くあって、難しいゲームは見た目もヒドくなければならないのでは? と。「うわ、すごいことをやっている!」とギャラリーが感じ、そのギャラリーの視線をユーザーが認識して、変なアドレナリン出てくる。この、一つの画面を共有しながら、一種異様な空気が流れてこそ、ゲーセンのゲームだと思うのです。

「弾幕ありき」ではなく「面白さを追求した結果」が避けて楽しいIKD弾幕であり、同時に見ている者を魅了する。

2003～2005

新規プレイヤーの獲得と業務拡大

弾幕シューティングの認知度アップに伴って、間口が狭くなったプレイヤー層の開拓を推し進めるべく、『エスプガルーダ』や『虫姫さま』などのキャラクター性を加味したタイトルを意欲的に開発。オリジナルサウンドトラックの販売を経て、キャラクター商品などを扱った「ケイブ祭」の定期開催がスタート。2004年12月に大証ヘラクレス市場へ株式上場し、事業部門を拡大していく。

Title No.10　2003年1月稼働　ケツイ ～絆地獄たち～

「新・ど本格シューティング」と銘打たれた新機軸の弾幕シューティングで、実存する兵器をモチーフとした硬派な作品。『怒首領蜂』シリーズで禁じ手とされた、変則的な敵弾バリエーションを解禁。独創的なロックショットや危険行為推奨のシステムが、熱狂的ファンを生み出した。

IKD氏 ちょっと裏話

「等速直線」が『怒首領蜂』弾幕の鉄則なんですが、『大往生』でプログラマーの市村から泣きが入りまして（笑）。そんな彼のテイストを前面に押し出して、「なんでもアリ」で作ったタイトルです。

通常2周目を超えた裏2周目の存在が稼働後に判明。『首領蜂』以来となる撃ち返し弾が登場。

Title No.11　2003年11月稼働　エスプガルーダ

『ESP』をタイトルに冠した『エスプレイド』の後継タイトルで、俗に『ガルーダ』と呼ばれるシリーズ第1作。人型の自機やガードバリアといった共通点こそあるが、世界観などは完全な別モノ。スロー効果を持った覚聖システムが好評を博し、幅広いプレイヤー層から支持された。

IKD氏 ちょっと裏話

『式神の城Ⅱ』（2003年／アルファシステム）稼働もあり、オペレーター側の要望から人型の自機が復活しました。人間にするなら、「性別が変わり、それに付随した何かを入れよう」と考えたタイトルです。

プレイヤーはアゲハ＆タテハ兄妹からいずれかを選択。覚聖時の性別変化も話題になった。

Title No.12　2004年11月稼働　虫姫さま

高性能な基盤が投入され、グラフィックが強化された『虫姫さま』シリーズの第1作。オリジナル／マニアック／ウルトラといった3種の別ルールを持つモードを選択可能で、レコのキャラ性も相まって新規のファン層を獲得。携帯ゲーム『虫姫さま外伝』との連動も話題になった。

IKD氏 ちょっと裏話

3種類のモード作成を甘く見たことで死にかけた作品です。作業量は尋常じゃなかったんですが、新基板の破壊的とも思える暴力的な描画パワーに歓喜し、精神面ではなぜか異様な高揚感が（笑）。

自機のショットタイプは3種で、アイテム回収による切り替え方式。オプションも2種類ある。

い触らないで、改めてプレイしたら「これは厳しいバランスだな……」と。で、さらにユーザーさんやお店から「何だ！　このバランスは！」といったご意見を多数頂戴しまして（笑）。本来このゲームが目指すべきバランスはどうだったのか？　と考え、反省の意味も含めて調整し直そうと思っていたところに、海外版の話が来たんです。そこで海外版では、より良いバランスにして出そう……、その延長線上にあるのが「ブラックレーベル」なのです。

――そういう経緯があったんですか。

IKD　当時は夕方6時まで『ケツイ』を作って、6時からは『怒首領蜂大往生ブラックレーベル』を作っていました。「これは時間外作業です」みたいな（笑）。

――では次に、ケイブシューの特徴の一つである世界観についてお聞きしたいと思います。世界観やキャラの設定などは、どなた主導で作られているのでしょうか？

IKD　世界観については、そのときの市場動向を見るというのが原則です。それを見て販社などの要望や情報から、まずは暫定的に「こういう世界観がいいのでないか？」と仮説を立てます。それを私や社長を含めて煮詰めた上で、担当デザイナーにわたして進めていく感じです。細かい部分はデザイナーの仕事ですが、大元の部分は上層部で決めるような流れになっています。

――IKDさんはかかわっていないかもしれませんが『弾銃フィーバロン』などは相当異色作ですが……。

IKD　あれも相当難度なタイトルで（笑）。私は『エスプレイド』を作っていたため『弾銃フィーバロン』には最後の方で少しかかわったぐらいなんですが、当初は普通のメカシューティングを作っていたんです。ですがロケテストの数字が芳しくなかったりで「これは何とかしなきゃ」という話になって。そこで打ち合わせを重ねていたんですが、段々煮詰まってきたとき「フィーバーとか、いいんじゃないですかね！」と。「よし！　ソレで行こう」みたいな流れだったような。かなりうろ覚えですけれど（笑）。

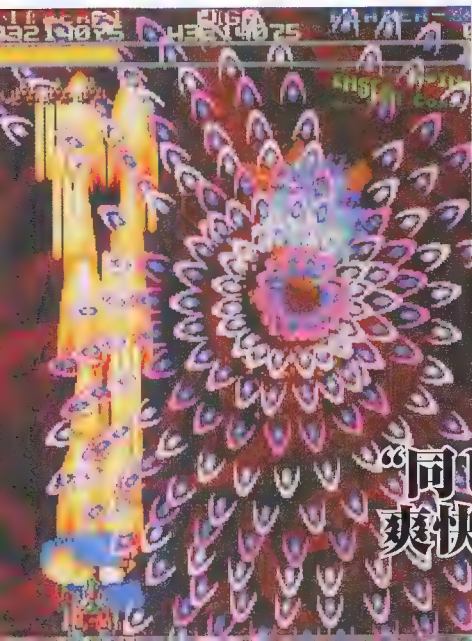
――当時（ゲーメスト）で担当をしていた攻略ライターも、不思議そうな顔をしていました（笑）。

IKD　ゲームのシステムも、途中で5～6回くらい変わったんじゃないですかね。アイテムである「人」をショットとして撃ってた時期もありましたし（笑）。

――今、『エスプレイド』のお話が出ましたが、あのゲームの世紀末的な感じというのは、やはり当時の世相みたいなものを意識した感じなのでしょうか？

IKD　『怒首領蜂』のときに、制作途中で井上 淳哉（元・ケイブ、現漫画家）が入ってきたんですが、かかわった部分が少なかったことと、あと井上的には『怒首領蜂』の世界観が許せなかったらしいんです。「こんなカラフルなメカは許せん！」と（笑）。それで、次回作は井上がグラフィックのリーダーをやることが決まっていたので、「自分がやるからには、キャラクターを出したい。戦闘機じゃダメ！」ということで、自機を人型にして、生活感のあるリアルな世界観で戦闘するシューティングを作るということになりました。それで学校が出てきたり、街中で戦闘したりとか。とにかく「生活感」があることが、井上のテーマだったと思います。

――続く『ぐわんげ』なども、井上さんテイストが強いですよね。

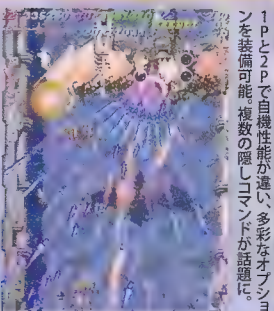
IKD　そうですね。あの手の和風ファンタジーテイストというのは、井上の最も得意とするところだったので、本人もノリノリでやっていました。『ぐわんげ』はグラフィックがかなり先行して作られて、「グラフィックはよ

それまでのシューティングの常識を覆す数々の要素が異彩を放った『怒首領蜂』。この作品が世間で評価されなければ、今のIKD氏、ケイブシューも無かった？

“同じ難度でも、弾の出し方と見せ方で爽快感が変わる”っていうことに気付いて

Title No.13　2005年6月稼働　鋳薔薇

従来のケイブシューと異なったアプローチを模索すべく、YGW氏を迎えて開発された『鋳薔薇』シリーズの第1作。『バトルガレッガ』(1996年／ライジング) に似たシステムを持ち、さらに強力な波動ガン・システムを導入。敵側へ女性キャラを配するなど、キャラ要素に力も入れている。

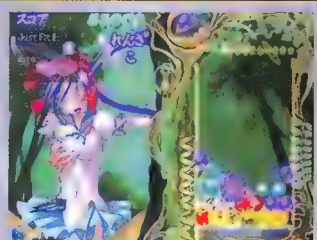
IKD氏 ちょっと裏話

正直に言ってしまえば、「アレっぽいのでお願いします」とYGWにお願いしたタイトルです(笑)。ただ、背景破壊の要素について当初考えていたようなことが実現できず、かなり苦労していたと思います。

1Pと2Pで自機性能が違い、多彩なオプションを装備可能。複数の隠しコマンドが話題に。

Title No.14　2005年9月稼働　パズル！虫姫たま

『虫姫さま』の主人公・レコ姫がモチーフとなったスピンオフ作品。『魚ポコ』を踏襲したシステムで、いくつかの操作テクニックが新たに追加されている。そのほか、通常ステージと別のボスステージが存在し、弱点を狙って玉を当てると倒せる。

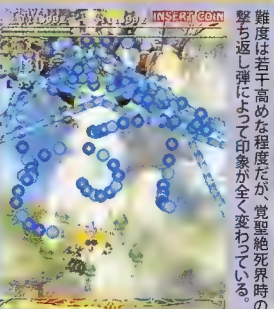
IKD氏 ちょっと裏話

コレもいつの間にか『魚ポコ』の方が作っていまして(笑)。最初『虫ポコ』って名前でロケテストしたら、『ポコ』シリーズを知らない方が多く、最終的にこの名前で落ち着くことに(笑)。

ライフ制が導入され、1ミスで即ゲームオーバーにならない親切設計。操作テクニックの「Just Fit !」100回達成でライフ回復が可能だ。

Title No.15　2005年11月稼働　エスプガルーダII

前作から3年後の世界が舞台となる『エスプガルーダ』の続編タイトル。基本システムは前作を踏襲しつつも、よりハイリスク&ハイリターンの覚聖絶死界を新たな稼ぎシステムとして導入。さらに新プレイヤーキャラとして、覚聖時の攻撃能力に特化したアサギが三人目に追加された。

IKD氏 ちょっと裏話

以前から『ガルーダ』の続編を作りたいと思っていて、ちょうど折よく実現した形です。当初からセセリ登場は狙っていましたけど、マダラが注目を集めたのはちょっと予想外でした(笑)。

難度は若干高めな程度だが、覚聖絶死界時の撃ち返し弾によって印象が全く変わっている。

「エスプガルーダII ブラックレーベル」Xbox 360に登場!?

ケイブシューを自宅で楽しめるプラットフォームとして、ファンの間でも定着してきたXbox360に『エスプガルーダIIブラックレーベル』が登場！　絶大な人気を誇ったセセリをプレイヤーとして使用可能な上、ブラックレーベル・モードをはじめとした5種類のモードが楽しめるぞ!!

2010年2月25日 Xbox 360版発売予定！

難度を抑えたモードのほか、定評のある楽曲もブラックレーベル用に一新されている。

くできているなー」と横目で見ながら、私は企画画面で四苦八苦していたという (笑)。

――確かに、東亜っぽさを残した『蜂』シリーズから一転して、『エスプレイド』、『ぐわんげ』からは新しい雰囲気が出てきたように思えます。

IKD　あの辺りからプリレンダ (プリレンダリング：あらかじめポリゴンモデルで作られたものを2Dで表示する描画手法) が増えて、ドットを直に打つことが減ってきて。『怒首領蜂』のころは、当時東亜のトップだったデザイナーの方が描いていたんです。それが『エスプレイド』から切り替わった感じですね。

――世界観と並んで、登場するキャラクターたちも個性的・魅力的なケイブシューですが、中でも最大の人気を誇るのはシュバルリッツ・ロンゲーナ大佐ではないかと思うのですが (笑)。このキャラは、どうやって生まれたんでしょうか？

IKD　それも先ほどの流れと同じなんですが、『怒首領蜂』の開発に井上が入ってきた際、できる作業が自機セレクトとデモとラスボス、そしてエンディングぐらいしか無くて (笑)。そこで、エンディングに「大佐みたいなのを出していいですか？」ということになって、デザインやメッセージを含め井上が作り始めたんです。

――大佐も井上さんだったんですか。

IKD　そうです。1周目のエンディングで、2周目に行くときに「ヨロシク」っていうメッセージがありますよね？　私があの「ヨロシク」の前に間を空けたら、井上に思いっ切り嫌な顔をされました。「何でこんなことするんですか、ギャグにしないでください！」って (笑)。でも、私のイメージ的にはどう考えても「ヨ・ロ・シ・ク」だったので。

――「死ぬがよい」とかも……。

IKD　当然井上ですよ。

――ゲーム性にせよ、ああいった世界観を突き通していることにせよ、いい意味で「おかしい」ゲームですよね。

ゲームタイトル決定秘話

CAVE COLUMN

インパクトのあるタイトルに定評のあるケイブ作品。ここでは、IKD氏にボツタイトルなどを聞いてみた。

IKD　ボツタイトルですか？　うーん、そうですね『エスプレイド』は、初期は井上イチ押しの『エスプドライブ』で進めていたんですが、商標が取れませんでした。『エスプガルーダ』も、それを恐れてあえて綴りを変更して。『弾銃フィーバロン』の候補は、最初は『ビートアタック』。途中でフィーバーの要素を入れることになり『フィーバーSOS』、『バロフィーバー』、などが挙がりました。バロって何!?　って感じですが。『プロギアの嵐』は、当初『プロギアの嵐』で要望したんですが、カプコンさんから「ハイブロウ過ぎます……」と (笑)。『ピンクスゥイーツ』は難航しました。当初『ピンクボンチフォー』だったんですが、一週間後に全員一致で「やり過ぎじゃない？」ということになり、結局『ピンクスゥイーツ』に。ただし、『ゥ』は絶対小文字で！　って。『むちむちポーク！』も、テーマが「むちむちっぽいイメージ」で決まっていたので、私が「ソーセージ的な意味で『ぶっちんポーク』とかどうですかね？」と提案したんですが、「いや……真ん中の3文字が危険では……？」ということで『むちむちポーク！』に落ち着きました。『デススマイルズ』は、井上の書いた『エッセンシャルスマイルズ』という企画書を私が販社さんにプレゼンしに行ったんですが、このシャンプー的な名前がイヤで、勝手に変えてしまいました。もちろん、後で井上に相当怒られましたが (笑)。

危うくタイトルが『ぶっちんポーク』になりそうだった、『むちむちポーク！』

“ケイブシュー”フォーマット誕生まで

――では次に、ケイブシューのお家芸ともいえる「弾幕」についてお聞きしたいと思います。近年では他社からも弾幕シューティングが多数登場しており、一つのゲームフォーマットとして定着した感があります。そこで、弾幕シューティングのハシリともいえるIKDさんから一言いただければと。

IKD　まず敵の弾が多いっていう部分については……これはさまざまなメディアで既に言っていますが、『沙羅曼蛇』をプレイしたときに「同じ難度でも、弾の出し方と見せ方で爽快感が変わる」っていうことに気付いて、「じゃあ、弾の撃たせ方を工夫すれば、自分のような弾避けのヘタな人でも面白く感じられるんじゃないか？」と。そうすることで、シューティングの魅力である敵を壊す楽しさに加えて、もう一つの楽しさを敷居を低くして提供できるんじゃないか？、とずっと思っていたんです。ただ、東亜プランに入社して『V・V』(ヴイ・ファイヴ) を作ったときは、当時社内でも「何でこんなに弾を撃つの？」って言われていたんですね。自分はもっと撃たせたい。けど周りは撃ち過ぎだと。そういった悶々とした日々に、『バトルガレッガ』が終止符を打ってくれたのです。「俺が先陣を切ったから、好きにやれ」と勝手に解釈して、そこから好きに作るようになりました。

――弾幕シューティングのフォーマットといえば、極小の当たり判定というのもあると思いますが。

IKD　これも先ほどの『V・V』時代に遡るんですが、そのとき新人研修用に、背景がスクロールし (P52に続く)

2006～2007

続編作品と新たなる可能性の模索

巷の店舗にオンライン型の大型筐体タイトルが普及し、アーケードTCGが隆盛を極める中にあって精力的にタイトル群をリリース。「ブラックレーベル」の定着も手伝い、多くの続編タイトルと並行して『むちむちポーク！』や『デススマイルズ』といった新路線でのゲーム性を模索。また、2007年を契機にケイブではPC対応のオンラインゲーム開発・運営を手がけるようになった。

Title No.16 2006年4月稼働 ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～

『鋳薔薇』シリーズの続編的な位置付けタイトルで、前作のステージボス・ローズ姉妹を主人公に抜擢。世界観こそ前作と共通だが、システム周りなどは完全な別モノ。無制限に使用可能なローズクラッカーや、弾消し効果のシールドとショットの使い分けなど、目新しい要素が多い。

前作同様に隠しコマンドで三つの別モードをプレイ可能。オプションにも弾消し効果あり。

IKD氏 ちょっと裏話

『鋳薔薇』とは全く逆で、私からは一切の注文を付けずに作ってもらったYGW主導のタイトルです。そういった意味でも、随所にYGW節がハッキリと出た仕上がりになっていると思います。

Title No.17 2006年5月稼働 鋳薔薇黒 ブラックレーベル

コンシューマ版『鋳薔薇』で実装されたアレンジ・モードをベースに、ケイブらしい味付けの再調整が加えられたブラックレーベル。極小判定の自機に加え、「薔薇DIEす」システムと名付けられたランクゲージや、ショット押し続けの連射ショットなど、新要素が数多く追加される。

勲章やボム回収でランクが上昇、増やした敵弾をボムでアイテム変換するゲーム性に変化。

IKD氏 ちょっと裏話

コンシューマ版を担当していたプログラマーの提案で入れた、「ケイブっぽい」アレンジモードが良くできていまして（笑）。それをアーケード仕様に手を加え、調整を詰めて作られたタイトルです。

Title No.18 2006年10月稼働 虫姫さま ふたり

タイトル通りにレコとパルムの二人からプレイヤーを選択可能になった、人気作『虫姫さま』の続編。前作にあったショット変更の概念が無くなり、ノーマルorアブノーマルのタイプ選択が可能に。『Ver.1.5』でウルトラモードが解禁され、一部システムに遊びやすい調整が加えられた。

比較的シンプルだった初代に対し、琥珀カウンタと関連付けたスコアシステムが導入された。

IKD氏 ちょっと裏話

チームに合流するも既に終盤だったので、ウルトラのみ担当するハズが、いざ入ってみたら気になる場所が山ほどあって……。力は尽くしたのですが、結局『Ver.1.5』を出す形になってしまいました。

て、自機が居て弾を撃つ、みたいな基本フォーマットができているサンプルをわたされたんです。それをベースにいろいろと要素を追加して作るんですけど、そのサンプルプログラムの自機の当たり判定が小さかったんです（笑）。恐らく、先輩が何となく入れた数値だと思うんですが、特に気にせず敵を配置して弾を撃たせて……と進めていったんです。そこに、たまたま先のサンプルを作った先輩が遊びに来て、「このゲーム、弾避け面白い！」と。さらに「当たり判定が小さいからかー！　避けれてる錯覚がいい」と言われたときに、このフォーマットはかなりイケる！　ということで、今に受け継がれています。敵が弾をたくさん撃ってきて、さらに自機の当たり判定が小さければ死ににくい上に、相乗効果で避けている感が倍増する、という。

――お話を聞いた感じだと、IKDさんのこだわり＋偶然の産物といったところでしょうか。

IKD　当たり判定は、その先輩が指摘してくれたのが大きいですね。「このゲーム『達人王』より面白いよ！」とか言われて、「そうですか～テヘ」なんて調子に乗って（笑）。

――昔のシューティングゲームは"見た目通りが当たり前"だったじゃないですか。そこに、当たっているように見えるのに死んでいない、という新しいスタイルを作り出したわけですが。

IKD　当時は賛否両論でした。「これは違うよキミ。新人だから分からないのはしょうがないけど」みたいな（笑）。

――話は弾幕に戻りますが、ケイブシューにおける難度の限界、クリア可能かどうか、などはどのように設定されているのでしょうか？

IKD　作る際に、理論上のチェックというのは簡単にできますし、必ずやっています。ただ、問題はそれが秒間60フレームで動いたときに人間に避けられるか？、という点です。高難度をウリにしているラスボスの弾幕を、私が普通に避けられるようだと、それはそれで問題があると思うんです。強いボスには威厳があってしかるべきだと。ということは、私が確実に避けられてはいけない。一方、絶対避けられないのもダメ。じゃあ、どうやって決めるかというと、目で見て敵弾がどの程度認識できるか？　そして実際にどれ程度の時間耐えられるか。そしてその際「何となくいけるかもしれない」という気持ちがどれだけ芽生えるか？、というのを繰り返すわけです（笑）。

――基本的には納得がいくまでトライ＆エラーということでしょうか。

IKD　そうですね。「もしかしたら、いけそうな気がする」という段階で、社内でシューティングがうまい子を呼んでやってもらって、「さすがにこれは無理でしょう……」から「ちょっとはいけそうな気がしなくもない」になったら大体大丈夫だなと。なので、半分くらいは「想像」と「気持ち」ですね。難度のバランスで最も難しいのは、いつもその部分でしょうか。通常の難易度調整でしたら、遊んでみて、このくらいの難度であれば大丈夫だな、という自分ベースのスキルで確認できますので。

――火蜂（『怒首領蜂』最終ボス）に代表されるボスの弾幕も、毎回「これ無理じゃねーの!?」みたいに言われますが、結局プレイヤーの頑張りでクリアされるというのは、かなりすごいバランスなのではないかと思います。

IKD　火蜂のときも、実は無理かもしれないと思っていたんです。クリアが達成されるまでは相当不安でしたね。当時社内でもシューティングが大好きな人間が、『怒首領蜂』を遊んでいたんですが、そこでも「火蜂は無い!!」「あれはやり過ぎです！」って言われ続けていました。でも、『怒首領蜂』のラスボスの難度は、そのレベルの人たちがギリギリ腹が立つくらいじゃダメだと思っていました。ちょっとくやしくてムカつくんじゃなくて、笑えるくらい突き抜けないと意味が無い。火蜂は「こんなの無理じゃん（笑）」って言ってもらえないと、インパクトを残せ

ビジュアル面、演出面（声優としても参加!!）で初期～中期のケイブシューを支えた、井上淳哉氏デザインの魅力的なキャラクターたち。2001年にケイブを退社し、漫画家として活躍しながら、近年では『デススマイルズ』、『怒首領蜂大復活』に携わっている。IKD氏などと並び、ケイブを語る上で欠かせない存在である。

Title No.19　2007年4月稼働　むちむちポーク！

破天荒な世界観とキャラ設定で、ファンのド肝を抜いた異色作。随所に散りばめられた遊びも徹底しており、舞台となる町の紹介サイトを公式にしてしまうほど。『鋳薔薇』を踏襲したシステムに、特殊ショットのラードアタックを導入。ブートンゲージ消費で強力な固有ショットが撃てる。

IKD氏 ちょっと裏話

元々は普通のシューティングだったんですが、敵メカを映えるように打ち出したのが……、あの世界観なんです（笑）。基本的なシステム案を自分が出して、調整面をYGWに託した合作でもあります。

むちむちした三人の女の子から自機（自転車）を選択。敵機がマジメなだけにシュールだ。

Title No.20　2007年10月稼働　デススマイルズ

漫画家となった井上氏を迎え、開発された人気シリーズ第1作。見た以上にシステムが独創的で、左右ショットや使い魔、ステージセレクトなどの要素が目白押し。低めな難度と稼ぎ要素に直結したパワーアップが、幅広い層から支持された。

IKD氏 ちょっと裏話

市村カラーが強く出たタイトルです。難度をあまり上げずに見映えのする方法を最後まで模索した結果、マスター2日前に消せる撃ち返し弾を入れるという暴挙に（笑）。

自機タイプは隠しコマンド込みで四人の少女から選択可能。高ランク限定の撃ち返し弾や追加のEXステージもあって、長く楽しまれた。

Title No.21　2007年12月稼働　虫姫さま ふたり ブラックレーベル

弾幕からアイテム、スコアとあらゆる面において、オリジナル版よりも派手に調整されたブラックレーベル作品。システム面ではタイプ選択が廃止され、稼ぎ関連の得点システムも全面的に刷新。ウルトラに代わって、さらにハデになった極弩（ゴッド）モードが新たに追加さた。

IKD氏 ちょっと裏話

極弩モードとスピリチュア・ラーサは、当初は無印で登場させる予定でしたが、諸事情で封印に。専用の楽曲もできていたので、晴れてブラックで復活となった次第です。並木さんゴメンナサイ。

レコとパルムの自機性能は、ノーマルとアブノーマルを併せ持った形で大幅に強化された。

既成の概念を破ったアレンジバージョン ブラックレーベル

それまでの慣例として移植の特典的な扱いだったアレンジバージョンだが、プレイヤーの「ゲーセンでプレイしたい！」といった声に応える形で、通算4タイトルが稼働したブラックレーベル。その性質上、枚数限定の少数販売とあってお目にかかる機会は減る一方だが、オリジナル版をやり込んだからこそ楽しめる要素は多い。

また、正式販売されていない「ケイブ祭」限定のスペシャルバージョンなども多数存在。セガサターン版『怒首領蜂』で開催されたスコアキャンペーンの優勝賞品『CAMPAIGN VERSION』が、その走り的な存在といえる。

都心部以外だと目にする機会は少ないが、移植版でいくつかは入手が可能だ。

ない。それでも、何十回かやってたまに「いけそうな気がする!?」っていう気がしたので、これはいずれだれかが壁としてくれるんじゃないか。いや、やっぱり無理かな？　でも、いつか壁としてほしいな、というギリギリの心境でしたね。

――ボムを使ったらボスがバリアを張る、というのも画期的というかえげつないですよね（笑）。火蜂は当時のシューティングにおけるセオリー・常識を真っ向から否定しているというか（笑）。

IKD　ボスがバリアを使うことについては、東亜プラン時代に先輩が冗談で言っていたんです。「ラスボスがさ、ボム使ったときにバリア張ったらひどいよねー（笑）」って。私は「それはやり過ぎですよ～（笑）」なんて言いながら、そのアイデアは凄いな！　と思っていたんです。そういうことがあったので「やるなら今回（火蜂）しかない！」と思い、晴れて採用となり、その後のラスボスにおける基本仕様になってしまいました。

IKD氏の今後

――それでは、ケイブおよびIKDさんの今後についてお聞きしたいのですが、これからもシューティングは作られるのでしょうか？

IKD　出せる限りは作り続けたいと思っています。ただ、市場は非常に厳しいこと確かで、いくら私が出したいと言っても会社から「NO」と判断される可能性はゼロではありません。会社的には、ビジネスが成り立つかどうかがすべてですから、しょうがない部分ではありますが。私自身、アーケード畑で生きてきた人間なので、そういう意味でもできるだけ新作を出せるよう、頑張りたいと思っています。

――アーケードに限らず、今後作品を作る上で新たにやってみたいことなどはありますか？

IKD　冒頭でも少し話したんですけど、どうやったらうまく面白さを伝えられるか、というのを考えています。例えば、今後シューティングを遊ぶ可能性のある若い人たちが居たとして、彼らは自分たちが若かったころほどゲームに飢えていないように思います。それこそゲームは周りに山ほど存在し、無料で遊べるものも沢山ある。そういった人たちの目をシューティングに向ける、興味を持たせるという役割を、ゲームと作り手が今まで以上に担わなければ、未来に残せなくなるんじゃないかと感じています。まずは1回触らせるだけの魅力があるアイキャッチが盛り込めたとして、ほんの1～2回で「このゲームはここが魅力的だな、面白いな」と思わせる手法を模索しています。全く新しい遊びに触れるとき、マニュアルをわたされても、あまり読む気がしないじゃないですか。まずは遊びたい！　となる段階での、その「まずは～」のときがチャンスなわけで、そこで心をつかむというか。いかに少ない回数で面白さを伝えるかはアーケードゲームも同じですから、そういったノウハウが究極的にあるモノが構築できれば、シューティングは安泰かなと（笑）。

――最後に、アルカディア読者ならびにケイブ作品のファンの方に向けて、ひと言お願いできますでしょうか。

IKD　15年もの間、アーケードゲーム、自身のことでいえばシューティングゲームを作り続けて来られたのは、ひとえに遊んでくれるプレイヤーの皆さんが居たからです。本当に今までありがとうございます。これからも、できる限りのことはしていきたいと考えていますし、決して無理にとは言いませんが、もしちょっとでも興味を持たれたら、1コイン入れてみていただければと思います。

――本日は長時間お付き合いいただき、ありがとうございました。20周年記念など、またこのような機会がありましたら、その際にはよろしくお願いいたします（笑）。

IKD　こちらこそ、話が長くなってしまってすみませんでした。20周年ですかー。それまで生きていればぜひお願いします（笑）。

（2010年1月某日・株式会社ケイブにて収録）

ベイシスケイプ

～15周年コメント（プレゼントもあるよ!）～

独特の世界観でファンを魅了するケイブ作品だが、その人気を支える重要な要素として「音楽」がある。ここでは、これまでケイブ作品の音楽を多数担当してきた有限会社ベイシスケイプのコンポーザーお二人からの、お祝いのコメントを紹介。

ANNIVERSARY COMMENT

ケイブ様、設立15周年おめでとうございます！　第一作の『首領蜂』から今日に至るまで数多くのシューティングゲームを精力的にリリースされた結果、不動の地位と絶大な支持を獲得されたことへ、多くの作品で共演させていただいた作曲家として、またいちSTGファンとして非常にうれしく思い、感謝の念にたえません。15年の実績を足がかりに、今後もアミューズメント分野における一層のご発展・ご活躍を、心よりお祈り申し上げます。

（ベイシスケイプ　並木学）

このたびは株式会社ケイブ様が設立15周年を迎えられましたことに、心よりお慶び申し上げます。ゲーム自体にかかわるお仕事としては、『虫姫さま』で私はお世話になったのですが、とても光栄かつ貴重な経験をさせていただきました。どうもありがとうございました。これからもシューティングを中心としたアミューズメント作品で業界をリードされて行くことと存じます。15年間の躍進を超える益々のご発展をされますよう、心よりお祈り申し上げます。

（ベイシスケイプ　岩田匡治）

PRESENT

現在好評稼働中（のはず）の『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』の音楽を担当しているのも、ベイシスケイプの並木氏。今号では、15周年ということで、氏の力作が収められた『怒首領蜂大復活』のオリジナルサントラを3名様にプレゼントするぞ！

応募方法は3ページ参照！

2008～2009

望まれて実現した原点への回帰

世間的に不況が叫ばれる中、前作『大往生』でシリーズ完結を謳った『首領蜂』シリーズがまさかの『大復活』。翌年には人気シリーズの続編『デススマイルズII』で、シューティングの定期バージョンアップといった新たな試みに挑戦した。2009年にコンシューマ版『デススマイルズ』ではXbox360へ初参入。以降、歴代のケイブ作品をコンスタントにリリース＆配信し続けている。

Title No.22　2008年5月稼働　怒首領蜂 大復活

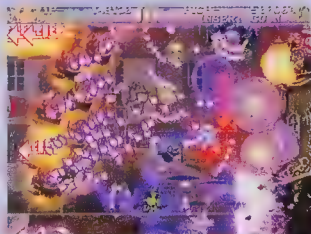
前作から6年ぶりとなる『首領蜂』シリーズの最新作。システム面は『大往生』を踏襲した作りで、敵弾を撃ち消すハイパーカウンターや、レーザー相殺のカウンターレーザーなど、防御的な新要素を導入。『Ver.1.5』でスコア上限の引き上げなどの調整に加え、自機タイプが追加された。

初期2タイプ×2スタイルの自機に、隠しコマンドでストロングやヘリ型の自機が増えた。

IKD氏 ちょっと裏話

マスターアップ直前までハイパーシステムで悩み続けた、難産タイトルの一つです。多方面からの叱咤激励を受けた『Ver.1.5』ですが、やはりオートボムはダメですかそうですか……。

Title No.23　2008年10月稼働　デススマイルズ メガブラックレーベル

オリジナル版から1年後に登場した人気タイトルのブラックレーベル作品。タイトル通り他のブラックレーベルとは一線を画し、五人目のプレイヤーキャラ・サキュラと新ステージ・水晶神殿に加え、高難度のレベル999などが追加された。

IKD氏 ちょっと裏話

メインを務めていた井上と話を進めるうち、追加要素の規模が段々と大きくなりまして(笑)。「じゃあメガでしょう」といった感じで、このネーミングになっています。

通称・弾幕モードの追加に合わせて、既存の四人も攻撃バリエーションを再調整。システム周りは変わらず、追加要素メインとなっている。

Title No.24　2009年6月稼働　デススマイルズII　魔界のメリークリスマス

ケイブ初の3D描画基板を使った『デススマイルズ』シリーズの続編。シューティング業界初の定期バージョンアップ方式が採用され、追加要素と稼ぎシステムをバージョンアップ時に更新。現在稼働中の「Ver.4.0」が実質的な最終版とされている。

IKD氏 ちょっと裏話

開発環境が2D→3Dに変わり、別の意味で苦労しました。追加キャラクターは当初の予定通りでしたが、フォレット＆ローザ使いの方には大変申し訳無かったと思います。

前作から再登場のウィンディア＆キャスパーに加えて、新たにスーピィとレイの二人が参戦。今からなら腰を据えて楽しめる？

スーパープレイヤーが集う人気SHTイベント「わっしょい！」主催者・出演者が語る

15周年のお祝い＆未来のケイブに望むこと

——ケイブ15周年ということで、特に思い入れのあるタイトルを教えていただけますか？

HDK-ぴかちう「個人的に思い出深いタイトルは『怒首領蜂』です……って、『怒首領蜂』はみんな好きか(笑)」

えび店長「でしょうね(笑)。オペレーターとしての立場からすると、思い出深いのは『デススマイルズ』です。開店以来、一番多くのプレイヤーさんが長く楽しんでくれたのがこの作品でした。ほかにも盛り上がったタイトルはたくさんありますが、プレイヤーの幅広さという点で『デススマイルズ』はすごく良かったですね」

ユセミSWY「自分も『怒首領蜂』……はもちろんなんですが、ここはあえて『虫姫さま』を推させていただきます。いや、主人公のレコちゃんがかわいくてかわいくて(笑)」

一同「(笑)」

Clover-TAC「自分は元祖『首領蜂』ですね。弾が自機にかすったら死ぬゲームがほとんどだった中、これはなんかほかのシューティングと違うぞ！　って思いましたね」

GFA2-ISO「私は『エスプガルーダ』が特に印象に残っています。弾も消せるしオートバリアもあるし、今までのケイブシューと比べて大幅に取っ付きやすくなっていることが、すごいチャレンジだと思いました」

HDK「そうそう！　自分のよく行ってたゲーセンに格闘ゲームしかやらない人が居たんですけど、彼がある日突然『エスプガルーダ』を始めたんです。難度があまり高くなくて、シューティング初心者でも取っ付きやすかったんだろうね。彼がどんどんうまくなり、それに従ってシューティングの面白さに目覚めていくのを見て、すごくうれしかった覚えがあります」

——今後のケイブ作品に望むことなどはありますか？

HDK「今後もコンスタントに作品を出し続けてくれることを、何よりも期待しています！　単純だけど、やっぱりそれって大変なことだと思いますので」

ユセミ「難しい作品もいいんですが、どちらかといえば『デススマイルズ』や『エスプガルーダ』のような、初心者の人たちでも取っ付きやすいようなゲームを作っていってほしいですね」

ISO「コアユーザーは、勝手に自分たちで難しい遊び方をしますからね(笑)」

TAC「ケイブさんの作品は弾幕ばかりが取り上げられがちですが、自分としてはそれ以外の部分……シューティングゲームとして重要なそう快感やグラフィック、音楽といった部分が素晴らしいと思っているので、そういった部分をこれからも大事にしていただけたら、と思います」

えび店長「オペレータの立場からしますと、ぶっちゃけプレイ時間をある程度短くしてほしいと思います(笑)。2周目とかは個人的に構わないんですが、長過ぎるボス稼ぎとかは正直ちょっと……(笑)」

ISO「自分はオンライン化など、なにか新しいことにチャレンジしてほしいと思ってます」

ユセミ「とにかく皆が共通して望んでいることは、だれもが楽しめるゲームをアーケード業界に供給し続けてほしい、ということですかね。ぜひ今後も、ケイブさんには頑張っていただきたいと思います。改めまして今後のご発展、ご活躍を期待しています！」

●コメンテイター紹介／◆HDK-ぴかちう：超人気SHTイベント「わっしょい！」の主催者。　◆えび店長：ハイスコア集計店「えびせん」の店長。　◆ユセミSWY　◆GFA2-ISO　◆Clover-TAC：「わっしょい！」の常連出演者陣。ケイブオフィシャルDVDの収録プレイヤーとしても活躍している。

2002年からよみがえった!!

チーム蜂(怒首領蜂大往生 攻略ライター)からのお祝いコメント

烈怒「しっかし早いな～、ケイブ設立から15年もたったのかよ」

形状「ケイブシューで烈怒さん的に思い出深いタイトルとかエピソードとかってありますか？」

烈怒「やっぱ、メスト時代に担当した『怒首領蜂』だな。インタビュー記事の取材でIKD氏に会ったりとか、内藤君(NAI氏)を起用したゲーメストビデオの撮影で全一スコアが出ちまったりとか、ホントいろいろなことがあったよ」

形状「あ～、全一プレイがゲーメストビデオとして販売されるという、あり得ない状況だったんですよね」

烈怒「ありゃ～、売れたんだ。んで、ベストプレイが1日目でサクっと撮れたから、『ハイ、オッケーで～す』とか言いながら、お祝いで内藤君と寿司をくいに行ってさ。二人でバカくいした領収書を持ち帰ったら、案の定、会社に怒られた(笑)」

形状「その『怒首領蜂』ですら12年も前のタイトルなんですね……」

烈怒「ゲーセンの状況も変わったよな～。まともなシューティングをコンスタントに出せるのは、事実上、ケイブだけみたいな状況だからな……。アーケードシューターのためにも、ケイブ＆IKD氏には末永く頑張ってほしいよね」

烈怒(れっど)

「チーム蜂」とは、『怒首領蜂大往生』の面白さをシューター以外にも伝えるため結成されたライティングチームだ。

形状(けいじょう)

そして2010年──ファン待望のブラックレーベルがついに登場！

オリジナル版稼働から1年半を経て、『首領蜂』シリーズの最新作が『ブラックレーベル』となって再び復活！　最大のセールスポイントは、やはり新規に導入された"烈怒モード"の存在だ。具体的にはA+Cでショット＆レーザーの同時発射が可能な半面、烈怒ゲージの増加に伴って敵弾幕の厚さが段階的にアップ!?

これに伴いハイパー周りのシステムが全般的に見直され、無敵時間の大幅な短縮に加えて、烈怒ゲージが無い状態だとHIT増加＆ゲージのリチャージができない仕様へ変更された。

また、オリジナル版の隠しコマンドで解禁となったストロング・スタイルのみ、スタート直後から2周目仕様の高難度モードとなる。

新要素&弾幕を大幅増量!?

ストロング選択時のみメッセージが表示され、オリジナル版の表2周目に相当した難度でゲーム開始可能!?　むろん烈怒モードを使えば、さらなる弾幕になることは想像に難くない。

烈怒モードの敵弾増量に対応して、中型機のみ破壊時に対象が撃ってきた敵弾を弾消し可能。感覚的に『エスプガルーダ』の覚聖死界と近い印象だ。

ハイパーの無敵時間が短くなった上に、烈怒モードの発動中は効果時間が半分近くに。以前のような感覚で乗っかりながら使うと、死亡フラグ確定なので注意！

烈怒のコレが"烈怒モード"だ！

俺といえば無意味な捨てゲー！　烈怒モードではそれを反映して、ミスしたりコンボが切れたら、即座に強制捨てゲーシステム（KSGシステム）が発動だ！　一瞬でタイトル画面に戻るから、捨てゲー効率が超高いぞ！　……なんちて。

※注意：この文章は事前情報無しで書いた妄想であり、実際にはそんなことありません!!

CAVE 振り向けばヤツが居る

ケイブ・そのほかの活動

アーケードのシューティングだけでケイブを語るなかれ、ケイブの活動はゲームだけでもメダルやアプリなど、広範囲にわたっているのだ。こちらでは、そのほんの一端を紹介するぞ。

Text：蟹味噌

SHT以外のアーケード作品

メダルゲームもケイブはタイトルをリリースしている。ガンシューの要素を取り入れた「パイレーツオブがっぽり」やミニゲーム搭載のデジスロ「ウハウハ大奥」といったシングルメダル機のほか、ファミリー向けの「お祭りやさん」シリーズ第2段「元祖！たこ焼き」では業界初となるソースの香りが発生するオリジナル筐体を使用。ケイブのセンスが遺憾なく発揮されているぞ。見かけたら嗅いでみよう！

「お祭りやさん」シリーズは、何と携帯電話と連動。「きんぎょすくい」では獲得した金魚が携帯電話上で飼育可能。「元祖!たこ焼き」では、認定証がもらえる。

モバイルコンテンツ関連

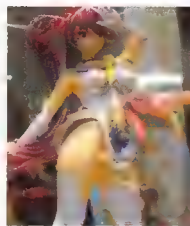
ケイブの運営する携帯端末向けアプリ配信サイト「ゲーセン横丁」では、『怒首領蜂』や『エスプレイド』といった各種タイトルの移植にとどまらず、リアルタイム対戦も可能なスピンオフ『対戦！ローズシスターズ　オンライン版』や完全オリジナルの『SWITCH』といった作品も配信中だ。

「SWITCH」はシューティングと育成、SNSがマッチングした稀有なタイトル。自分だけの「デコ」を育てよう！

09年冬のケイブ祭りでは、iPhone/iPodTouchで『虫姫さま外伝BUG PANIC』が試遊に登場。ついにケイブもスマートフォン進出か!?

イベント・グッズ展開

毎年、夏と冬に二回に分けて開催される物販イベント「ケイブ祭り」。ここではサントラやアパレルからマッチやまな板まで、ケイブ特製の特殊なグッズが販売されるぞ。販売以外にもトークショウなどのイベントも開催、一見の価値アリだ。

抱き枕は恒例かつ人気の商品。こちらは09年冬のレコだが、パンツをはいているのは間違いらしい。

マックスファクトリーから発売中のレコだが、原型がお披露目されたのはケイブ祭り一回目。こちらはちゃんと（?）パンツをはいていない。

はみ出しCAVE　●**今度のケイブ祭りはオンライン!**：ケイブの物販イベントケイブ祭りが始まったのは2006年12月。「年忘れ！ ケイブ祭り～冬の陣～」と題された第1回目は好評を博し、以後定期的に開催されるように。そして、2008年春からは、ついにオンラインに進出。東京の会場に足を運べない地方のファンに喜ばれた。そのオンラインイベントが、今春も開催されるぞ。詳しくは後日、オンラインショップページ（http://www.cave-shop.jp/）にて公開。

ポップンミュージック 18 せんごく列伝・入門手引書

■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：——

Text:はなだ

ついにポップンミュージック最新作"せんごく列伝"が稼動！ 今月はプレイ方法のおさらいと気になる新曲について紹介するよ。

ポップンせんごく時代の幕開け！

ゲームモードを選んでいざ、ポップン！

エンジョイモード

本作を初めて遊ぶプレイヤーはこのモードを選ぼう。テレビでおなじみの曲や、グラディウスなどのゲームミュージックを簡単に演奏できる初心者専用モードだ。

チャレンジモード

ゲームに慣れてきたらチャレンジモードに挑戦！ 楽曲にさまざまなノルマをつけて遊べるぞ。自分好みにノルマをカスタマイズして楽しんじゃおう。

超チャレンジモード

1ステージ目に失敗してもゲームオーバーにならなくなって、気軽に選べるようになったぞ。また、インターネットランキングはこのモードで実施されるようになった。

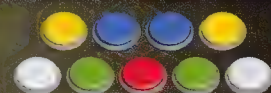
バトルモード

バトルモードは三つのボタンで演奏しつつ、オジャマをぶつけ合ってスコアを競い合うモード。必ず三曲遊べるので友達とワイワイ遊ぶモードにもってこいだ。

ノルマ&オジャマリスト

内容	チャレンジ	CP	超チャレンジ	CP	内容	チャレンジ	CP	超チャレンジ	CP
なし	●	0	●	0	ロスト	×	×	●	4
50,000点以上	●	1	●	3	ファット判定ライン	×	×	●	4
60,000点以上	●	2	●	4	ファットポップ君	●	5	●	5
70,000点以上	●	3	●	5	キャラクターポップ君	●	5	●	5
75,000点以上	×	×	●	6	くるくるポップ君	×	×	●	5
80,000点以上	●	4	●	7	ドキドキポップ君	×	×	●	5
85,000点以上	×	×	●	11	爆走(SPIRAL)	●	5	●	5
90,000点以上	●	6	●	13	ふわふわ判定ライン	●	5	●	5
95,000点以上	●	11	●	15	ダーク	×	×	●	5
25,000以下でFEVERクリア	●	14	●	9	ズームポップ君	×	×	●	6
100,000点	●	15	●	20	地震でぐらぐら	●	6	●	6
MAXコンボ50以上	●	1	●	1	爆走(CIRCLE)	●	6	●	6
MAXコンボ100以上	●	2	●	2	HELL	●	6	●	6
MAXコンボ150以上	●	3	●	3	ミクロポップ君	×	×	●	6
MAXコンボ200以上	●	4	●	4	ダンス	●	7	●	7
MAXコンボ250以上	●	6	●	6	上下プレス	●	7	●	7
MAXコンボ300以上	●	8	●	8	縦分身	×	×	●	7
MAXコンボ400以上	●	10	●	10	ラブリー	×	×	●	7
MAXコンボ500以上	●	12	●	12	カエルポップ君	●	7	●	7
MAXコンボ600以上	×	×	●	14	ツインビー	×	×	●	8
MAXコンボ700以上	×	×	●	15	上下プレス＆プレス	×	×	●	8
MAXコンボ800以上	×	×	●	16	バラバラポップ君	●	8	●	8
MAXコンボ900以上	×	×	●	17	ボンバー	×	×	●	8
MAXコンボ1000以上	×	×	●	18	左右プレス	●	8	●	8
MAXコンボ1100以上	×	×	●	19	エレビッツ	×	×	●	8
MAXコンボ1200以上	×	×	●	20	クロス	×	×	●	8
MAXコンボ1300以上	×	×	●	21	QMA	×	×	●	9
MAXコンボ1400以上	×	×	●	22	色々爆走	×	×	●	9
MAXコンボ1500以上	×	×	●	23	ポップ君の竜巻	×	×	●	9
BAD100以下	●	1	●	1	もっとふわふわ判定ライン	×	×	●	9
BAD50以下	●	2	●	2	左右プレス＆プレス	×	×	●	9
BAD30以下	●	3	●	3	HIDDEN＋SUDDEN	×	×	●	9
BAD20以下	●	4	●	4	色々ポップ君	×	×	●	10
BAD10以下	●	6	●	6	にせポップ君の嵐	×	×	●	10
BAD5以下	●	9	●	9	GOODがBADに!!	×	×	●	10
NO BAD	●	13	●	13	色々バラバラポップ君	×	×	●	11
ALL GOOD	●	15	●	15	強制 LOW-SPEED	×	×	●	11
ビートポップ君	●	1	●	1	もっとHELL	×	×	●	11
HI-SPEED(x2)	●	1	●	1	EXCITE	×	×	●	12
HI-SPEED(x4)	●	2	●	2	バラバラスピード	×	×	●	12
強制ハーフスピード	×	×	●	2	横分身	×	×	●	13
HIDDEN	●	3	●	3	上下さかさま	×	×	●	13
SUDDEN	●	3	●	3	DEATH	×	×	●	14
ミニポップ君	●	4	●	4	ランダム HIDDEN+SUDDEN	×	×	●	14
しろポップ君	●	4	●	4	?色ポップ君(ナゾイロ)	×	×	●	15
パニック	×	×	●	4	COOL or BAD!	×	×	●	15

ポップンミュージック 気になるきほんのき

闘いの基礎を知らずして勝利はつかめず。ここではポップンの遊び方について講習していくぞ。

赤ボタンが決定ボタン
青ボタンでカーソルの移動

STEP1 ゲームモードを選ぼう！

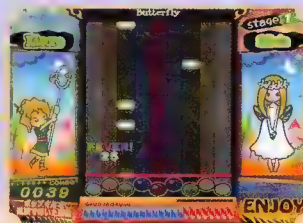
まずはゲームモードの選択だ。自分の実力に合ったモードを選べなければポップ君の大群に太刀打ちできず、敗北すること必至。ゲームに早く慣れるためにも"エンジョイモード"から始めよう。ほかのBEMANIシリーズの経験があれば、チャレンジモードから開始してもよし。

楽曲を演奏する楽しさを知るなら"エンジョイモード"がオススメ。

モード選択後はボタン数の選択。まずは5ボタンでゲームに慣れよう。

STEP2 好きな楽曲を選んで演奏！

選曲画面ではカーソルが合っている楽曲が流れるので、知っている楽曲や好きな楽曲をプレイしよう。楽曲を決めたらいよいよ演奏開始。ポップ君が画面上部から降りてくるので、赤いラインに重なったときにポップ君と同じ色のボタンをたたいて演奏しよう。

知っている楽曲があればとりあえずプレイしてみよう。演奏する楽しさを堪能できるぞ。

タイミングよくたたくとゲージが上昇。楽曲終了時にゲージが赤い部分に到達していたらクリアだ。

STEP3 上達のポイント

上達のポイントその1 手の配置・ボタンのたたき方

次々と落ちてくるポップ君をたたくには手の配置が重要。左手は左の白から左の緑、右手は右の緑から右の白に配置し、赤はたたきやすい方の手で担当するのが基本。譜面が片方に寄った場合は、もう片方の手でフォローしよう。困った仲間を救う心が戦場で生き残る術だ。

手の配分

上達のポイントその2 目線はどこに置く？

ポップンは曲を覚えるだけではなく、譜面を目で見る能力も問われる。目線の位置が高すぎると判定ラインの位置がつかめず、逆に低すぎると認識に遅れてしまう。ここは中間あたりを見るように意識しよう。右記STEP4「自分に合ったプレイ環境にしよう！」で触れるオプションの"HI-SPEED"と組み合わせていこう。

身長差などがあるため筐体の見え方は人それぞれ。赤いラインを参考にして決めよう。

STEP4 自分に合ったプレイ環境にしよう！

チャレンジモードでは楽曲をプレイする前の画面で、両方の黄色ボタンを押すとオプションを設定できる。オススメは"HI-SPEED"オプション。ポップ君の落下速度を上げ、ポップ君同士の間隔が開き認識しやすくなるぞ。BPM150の楽曲を基準とし、初めのうちは2.0～3.0ぐらいに設定してみよう。今までクリアできなかった楽曲がクリアできるかも!?

早い楽曲の場合は"HI-SPEED"の値を下げ、遅い場合は上げる。楽曲に合わせて調整しよう。

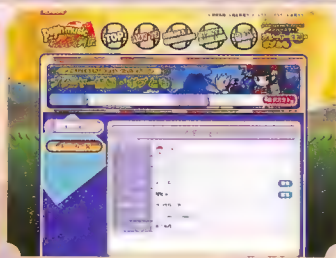
STEP5 エキストラステージを目指せ！

チャレンジモード、超チャレンジモードでは楽曲をクリアしたり、ノルマを達成した場合チャレンジポイントを獲得できる。チャレンジポイントを一定以上集めた状態でファイナルステージをクリアするとエキストラステージに進めるぞ。ただし、1曲目を失敗している場合はエキストラステージには挑戦できないので注意だ。

HYPERより高い難度のEX譜面をプレイできる上、それをクリアできれば次回のプレイで選曲できる。

e-AMUSEMENT PASSを使って快適にプレイ！

本作をより楽しく遊ぶにはe-AMUSEMENT PASSの存在は不可欠。これを持てばプレイ履歴はもちろんのこと、ポプともとのスコア対決も繰り広げられるのだ。さらに、今作からPCサイト（http://www.konami.jp/bemani/popn/music18/index.html）にも対応しており、アクセスすればプレイデータを閲覧することができるぞ。

カードを使えば楽しさ倍増。遊ぶ前の持ち物チェックは忘れずに！

もちろんPCサイトでもポプとも設定やコメント編集は可能だ。

キャラクター&楽曲紹介

今作を彩る楽曲とキャラクターたち

合戦仕様に着替えたミミ・ニャミを筆頭に、今作も魅力的なキャラクターが勢ぞろい。和のテイストを盛り込んだ楽曲にも注目だ。

SUNNY

ジャンル	ポジティブ2
曲名	Heart of dreams
アーティスト	浅井裕子

夢は信じ続ければ、きっとかなう！　吹き抜ける春の風のようにさわやかなポップソングだよ！

mint

ジャンル	パラボラ
曲名	パラボラ
アーティスト	パーキッツ

ハロー、CQ CQ……応答願います！　この気持ち気付いてもらえますように……！

MAKOTO

ジャンル	エレクトロロック
曲名	Let it go
アーティスト	阿部靖広

ギターとシンセが交差するロックポップス！　カッティングとシーケンスが生み出すグルーヴにノッて明日へ走り出せ！

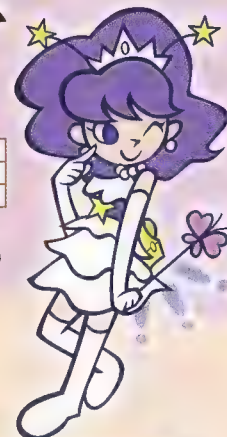
R.Q

ジャンル	茶事リスニング
曲名	Afternoon tea dream
アーティスト	ELEKTEL

数奇の心は和洋を問わず。紅き茶の湯でエレガントな"わび"を貴方に。

LuLu

ジャンル	キューティーエレポップ
曲名	Blow Me Up
アーティスト	Sota Fujimori feat. Calin

キュートな歌声が楽曲のノリを倍増させる！　16分音符のキメがポイント！

RIE♥chan

ジャンル	ガールズ・カントリー
曲名	Twin Trip
アーティスト	Mika☆Rika

旅行を計画するときのわくわくってこんな感じ？　双子の女の子が歌う、まったり軽快なガールズポップ！

Kicoro

ジャンル	マンドリンステップ
曲名	Liebe～望郷～
アーティスト	劇団レコードfeat.さな

旅路の果て。マンドリンが奏でる望郷の唄。

TSUYOSHI

ジャンル	J-ハウスポップ2
曲名	心のコラージュ
アーティスト	つよし

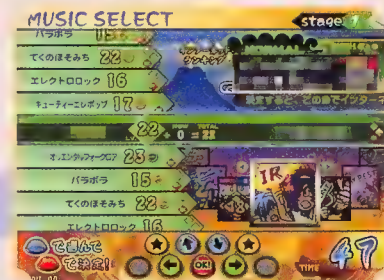
闇から抜け出すカギは"勇気"だぜ！　描いた夢に向かって「つよし」が歌い出すのでございます。

インターネットランキングがリニューアル！

今作からエキスパートモードが無くなり、インターネットランキング(IR)は超チャレンジモードで開かれるようになった。選曲中にIRカテゴリーを選択し、フォルダに入っている対象曲のスコアで順位を競い合うルールに変更。従来のIRのように4曲通すのではなく、1曲を集中してスコアアタックができるようになったのが特徴だ。一回につき、6曲を二週間かけてスコアを詰めていき、毎週6曲ずつ追加されていくぞ。

インターネットランキングは腕試しにもってこい。ライバルとの勝負や自分の実力を試したいときは参加しよう。

いかにCOOL判定を取り続けるかが勝負。正確な目押しと集中力を継続させられるかが勝負の分かれどころだ。

隠し楽曲が課題曲として追加される!?

なんとインターネットランキングのカテゴリには、通常選曲には無い曲もある……かも?

KANENOBU

ジャンル	シンフォニック陣楽
曲名	天の峠
アーティスト	Q-Mex

和太鼓のグルーヴに重なる荘厳でみやびなハーモニー！　クロスオーバージャズの新しいカタチ。

SUZUHIME

ジャンル	撫子メタル
曲名	黒髪乱れし修羅となりて
アーティスト	村正クオリア

愛するこの国を守る為、私は修羅となりましょう。皆の者、出陣じゃ！　推して参る！

CHIKING

ジャンル	チップンロール
曲名	青春ピコピコRock'n Roll
アーティスト	ウッチーズZ

PSGサウンドで奏でるロッキンアメリカンな青春ラブストーリー！

六

ジャンル	ヒップロック5
曲名	一激必翔
アーティスト	Des-ROW・組スペシアルr

拝啓、リスペクトムソルグスキーで攻めてみました。うへへ。

DEXTOR

ジャンル	NUスタイルロカビリー
曲名	Electronic or Treat!
アーティスト	PON

お菓子をくれなきゃビリビリしちゃうぞ!?　ハネたリズムに乗っかって、ラウドリーなあいつがツイストしまくる！

KIKYO

ジャンル	ハイパージャパネスク3
曲名	天上の星 ～黎明記～
アーティスト	TЁЯRA

戦国の 燃ゆる空を 翔る星……。そして、新たな時代が動き出す……！

GOSHICHI

ジャンル	てくのほそみち
曲名	五七五
アーティスト	V.C.O.

風情を詠むは仮の姿。懐には密命を携え、西へ東へ……。

BENI

ジャンル	レディースメタル
曲名	麗破唖甦～rebirth～
アーティスト	good-cool ft. AYANO

仏恥義理上等……！　乱世に舞い降りた南罵亜腕特攻天使が捧げる羅武唲愚……！

KAGAMI

ジャンル	オリエンタルフォークロア
曲名	旗
アーティスト	Akino

遠き境に遣わされし君　海原に掲げよ　望郷の旗を。

そのほかの収録楽曲リスト

ジャンル	曲名	アーティスト	曲コメント
嘘	嘘	♪♪♪♪♪	ちょっぴり大人で　ちょっぴり切ない　はかない思いを胸に　あの曲が登場だよ!
萌えポップ	オヤシロのムスメ	後藤沙緒里	今日もかわいい巫女装束。コスプレじゃないんだってば。
ホタルノヒカリ	ホタルノヒカリ	♪♪♪♪♪	闇に浮かぶホタルのように輝いて……切なくて力強いあの曲が登場だよ。
恋しさと せつなさと 心強さと	恋しさと せつなさと 心強さと	♪♪♪♪♪	王道なピアノバッキングが逆に新鮮な、あの曲が登場だよ。
幻想水滸伝V	女王騎士	猫叉Master	幻想水滸伝Ⅴから、ファレナとその女王を愛する騎士たちのテーマが猫叉アレンジで登場です。
侍戦隊シンケンジャー	侍戦隊シンケンジャー	♪♪♪♪♪	五人の侍が力を合わせて悪を切る!　ヒーローパワー全開なあの曲が登場だよ!
歩いて帰ろう	歩いて帰ろう	ガチャPON	みんな覚えているかな?　朝8時によく耳にしたあの曲が登場だよ。
悪魔城ドラキュラSLOT	trezire de spirit	倉持武志	スロット界から参戦!　荘厳な雰囲気に包まれたゴシック調のスピードメタルはまさしくドラキュラ!
チンドンダンス	TIN-DON-DANCE	ノーボトム!	踊るアホウに観るアホウ、同じアホならLet'sチンドンダンス!!
曇天	曇天	♪♪♪♪♪	爆音ギターのアンサンブルに魂を感じる、ロックなあの曲が登場だよ!
Butterfly	Butterfly	♪♪♪♪♪	心から幸せを願ったあの曲が登場だよ。
ラバソー	ラバソー　～lover soul～	♪♪♪♪♪	乙女とメンズにぴったりなあの曲が登場だよ。
トランスユーロREMIX	Foundation of You (DJ Command mix)	水橋舞	浮遊感に高揚感を加えた美しいダンストラック!
JAP	JAP	♪♪♪♪♪	激しい戦国の世を駆け抜けたあの曲が登場だよ!

今月もBEMANI関連情報を満載でお届けする等コーナー。今回は期待のPSP用ソフト「ポップンミュージック ポータブル」や新作リズムアクション「うたっち」を紹介!

いつでもどこでもエンジョイポップンミュージック!

いよいよ発売が迫ったpop'n music portable。好きな楽曲を自由に再生できるミュージックプレイヤーモードからキャラクターのプロフィールまで詰まった大ボリュームの一本だ。

アドベンチャーモードで出会ったキャラクターとのポップンバトルを制すれば隠し楽曲などが手に入るぞ。

ポップンを盛り上げるキャラクターたちのプロフィールを一挙掲載。さらに秘密の暗号をそろえると何かが起こる?

応募方法は003ページ参照

ポップンミュージック ポータブル
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：音楽シミュレーション
- ■価格：4,800円(税込)
- ■発売日：2010年2月4日発売予定
- ■対応機種：PSP

新感覚リズムアクションゲーム!

ニンテンドーDS専用ソフト『うたっち』は歌に合わせてペンをタッチして遊ぶリズムアクションゲーム。キュートなキャラクターたちが画面上で歌や踊りを披露してくれるぞ。通常モードだけではなく、自分の声を録音して遊べる『ボイスプレイ』カラオケのように音を流しながら自由にプレイできるモードも搭載。

タッチの方法は全部で4種類。伸ばしたりこすったりなど簡単な操作で手軽に遊べるのがウリだ。

応募方法は003ページ参照

うたっち
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：リズムアクション
- ■価格：5,250円(税込)
- ■発売日：2010年2月25日稼働予定
- ■対応機種：ニンテンドーDS

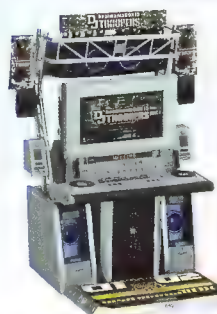
The ultimate system beatmania deluxe version.
beatmania IIDX Figure Collection remix Vol.2
フィギュアコレクション リミックス Vol.2

beatmania IIDX フィギュアコレクション remix Vol.1(サクラ/エリカ)
beatmania IIDX フィギュアコレクション remix Vol.2(セリカ/シア)
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：プライズ
- ■稼働施設：全国アミューズメント施設
- ■発売日：Vol.1：稼働中
  - ：Vol.2：稼働中

大好評のプライズシリーズbeatmania IIDX Figure Collectionの新作が登場! 今回はIIDXシリーズの看板キャラクターのセリカと天真らんまん褐色娘のシアがお目見え。どちらもGOLI氏入魂の新規イラストを巧みに立体化しており、ファンなら何としてでも手に入れたい一品に仕上がっているぞ。

GOLI新規描き下ろし!
ファン感涙の特別バージョン!

人気のアーケードゲーム筐体を忠実に立体化!

なんと、beatmania IIDXやpop'n musicなどの人気ゲーム筐体が1/12スケールになって登場。クイズマジックアカデミーなど各種フィギュアと連動させれば、キャラクターたちが筐体で遊んでいる風景などのシチュエーションを作って楽しめるぞ。これさえ集めればだれもが一度は夢見た自宅のゲームセンター化も夢じゃない!

DJ TROOPERS　　EMPRESS

デスクトップアーケードコレクション Vol.1(beatmania IIDX)
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：プライズ
- ■稼働施設：全国アミューズメント施設
- ■発売日：稼働中

フィギュアとそろえて飾れば
机の上がゲームセンター!?

BEAT FREAKS
BEMANI Fan Cafe

BEMANIシリーズの広報担当の音乃でっす♪ テーマに沿った投稿イラストを募集するBEAT FREAKSを今月も音乃がお届けします♪

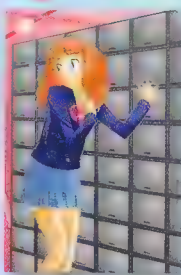
イラストコーナー

今月のテーマはバレンタインデー！

（大阪府　J・Bさん）

すっごくかわいいです～！　女の子のバレンタインの醍醐味といえば、チョコはやっぱり手作りですよねん♪　やさしい色使いで本当にお菓子がおいしそうです！

（神奈川県　もこノイドさん）

おぉっと～!!　鋭い視線で一体だれにこのチョコをあげるんでしょうか!?　セクシーです♪

（大阪府　SEN@オムさん）

いい！　とても好きでっす！　すっごく青春なシチュエーションですね♪　周りを見回す表情もかわいい！

（福岡県　赤松セリさん）

DDRの三人娘も一体だれにチョコをあげるんでしょうか……!?　味見いっぱいしてそうです（笑）。

（福島県　森園泉さん）

全体がピンク色で、「バレンタイン」って感じ♪　ほっぺを赤くして、ドキドキが伝わってきます……！

（青森県　水玉うるるさん）

丁寧できれいですねん♪　ハート柄のキノコがすっごく手が込んでてかわいいです！

（千葉県　スーパーバーザムさん）

先生ズはもらったの!?　あげたいの!?　どっち!?　もやもやするのでハッキリしてください（笑）。

今月のまとめ

どうも～。音乃でっす♪　今月もまたまたたくさんのイラストのご応募をいただきありがとうございましたっ！　バレンタインといえば、私にもあまくほろ苦い思い出がありました……。自分でチョコを手作りしたところ、あまりにもおいしくできて、自分ですべて味見をして食べきってしまった事がありました。食いしん坊ですみません……。

次回のBEAT FREAKSは!?

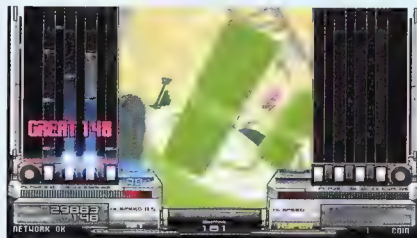
次号のイラストコーナーは「ホワイトデー」をテーマにしたBEMANIキャラの投稿イラストを掲載します！　また、同時に2010年5月号（3月末売り）のイラストを大募集！　募集するイラストのテーマは「エイプリルフール」です。イラストの締め切りは2月26日（金）。BEMANIキャラはどのようなウソで皆さまを驚かせてくれるのか、たくさんのご応募お待ちしております。

BEMANI総合楽曲ランキング

前号より引き続き、BEMANIシリーズの総合楽曲ランキングをお届けしていきます！　デッドヒートを制してトップに輝いたのは!?

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	bloomin' feeling / Ryu☆	175.3pts
2nd	Elisha / DJ YOSHITAKA	141.6pts
3rd	Red. by Full Metal Jacket / DJ Mass MAD Izm*	123.9pts
4th	月光蝶 / あさき	90.5pts
5th	She is my wife / SUPER STAR 満-MITSURU-	79.2pts
6th	Raison d'être～交差する宿命～ / Zektbach	63.1pts
7th	DOMINION / L.E.D.-G	56.4pts
8th	Programmed Sun / kors k	42.9pts
9th	with me / Sota Fujimori	26.6pts
10th	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス	17.8pts

Pick Up
bloomin' feeling

Ryu☆サウンドといえば、やはりHAPPY HARDCORE。アップテンポで、プレイしていれば自ずとテンションが上がって楽しい気分になること間違い無し。

ところどころに入ってくるロングノートで演奏感は抜群！　テンションMAXで譜面をさばこう。

☆SIRIUS
ベスト3を総ざらい！

先月に引き続き、『beatmania IIDX 17 SIRIUS』の楽曲が奮闘！　なんと、今月はベスト3を独占する結果となった。7位以下は入れ替わりが激しく、今後もどんな楽曲がランクインするか分からない状態だ。また、『ポップンミュージック 18 せんごく列伝』が稼働したので、来月には大きくランキングが変動する可能性は大だ。

これが近未来・サイバー陣取りゲーム!

QIX++™

29年の歴史を持つアーケードの名作がPSPで帰ってきた! スタイリッシュに生まれ変わった『QIX++』(クイックス プラスプラス)は、マルチプレイでの対戦も激アツでイチオシだ!

QIX++(クイックス プラスプラス)
■メーカー:タイトー
■ジャンル:アクション
■販売価格:UMD®版:3,980円(税込)配信版:2,800円(税込)
■発売日:2010年2月25日
■ハード:PlayStation(R)Portable
■通信機能:アドホック通信による四人同時対戦が可能

ストーリー

ネットワークが浸透しきった近未来。生活に驚異を及ぼすコンピュータ犯罪の罪は重く、さらに犯罪者の情報に莫大な賞金が懸けられたこともあって、それは徐々に淘汰されていった。

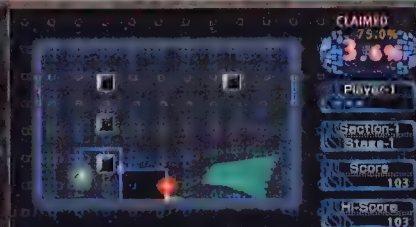
こうしてコンピュータウィルスという言葉すら消え去ろうとしていた中、「QIX」は現れた!

このQIXってのがまあクセモノで、ウィルス除去ツールもなんのその! なんとかQIXのいるスペースを封鎖してはみたものの、モーレツに抵抗しやがるじゃねえですか!

やがて「マーカー」と呼ばれる特別な人間だけは駆逐できるっぽいことが判明したので、頑張れマーカー! すべてのQIXをやっつけれ!!

ラインで囲んで陣地を取れ!

『QIX』シリーズ鉄の掟、それは"ラインを引いてフィールドを囲み、規定占有率を超える"ことのみ!

ただし、ラインを引いている際にQIXからの攻撃を受ければシールドが減ってしまい、かといってフィールドへ入らなければ、周回移動するスパークスからの攻撃が待っている。しかも今作では、さまざまなタイプの個性的なQIXがおそいかかってくるぞ。フィールドに置かれた各種アイテムを使いこなし、戦略を練っていこう。

スタイリッシュに生まれ変わった『QIX++』。さまざまな容姿をした近未来QIXたちが登場するぞ。

壁を作ってQIXを追い詰めろ!

壁を作って、QIXを狭い部屋へと追い詰めていこう。一気にクリアした時の爽快感はやみつきになるぞ!

多種多様な攻撃を仕掛けるQIXたちを相手に、むやみにラインを引いても勝利は無い。というより、狭くなったフィールドによって敵の攻撃から逃げることができなくなってしまうのだ。こうなってしまうと、身動きをとることすら難しい。

そこで必要なのが、ラインを引いて薄い壁を作り、QIXを追い詰めていくというテクニックだ。まずフィールドを分断するようにひとつ壁を作ったら、さらにその中を壁で区切っていき、QIXをどんどんと追い詰めていくのだ。そのためにはQIXごとの特徴をつかみ、戦略的に壁を作っていくことが重要となってくるぞ。

最終的には小部屋を作って追い込み、一気に閉じることによってハイスコアを狙うことも可能だ。これで『QIX』ならではの98%超えの占有率(下段の囲み参照)を目指そう!

ストーリー オブ QIX

時代とともにアレンジされていき、囲んだ向こうにイラストが見えてくる、といった派生もしていった「QIX」。アーケードにおける歴史を簡単に振り返ってみよう。

歴史は、このテーブル筐体から始まった。ここで挙げた以外にも、ロケテで消えた幻のタイトルや他社類似作なども多数ある。

1981年 QIX

すべてはここから。実に四半世紀以上にも及ぶ歴史の幕開けだ。

1987年 スーパークイックス

アイテム要素が追加。98%超えで、なんと1クレジットサービスされた!

1989年 ヴォルフィード

舞台は宇宙戦争へ。ワンストロークでのクリアが熱かった。

2010年 QIX++

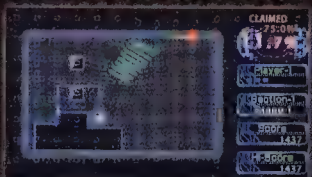
そして新たな時代の幕開けが! 惜しむらくは、これがアーケード版では無いことか。

進化したShingle Playerモード

Standard

『QIX++』において、最も基本となるモードがこれだ。QIXをはじめとした敵からの攻撃をかわしながら、規定占有率を目指してステージをクリアしていこう。

さらに、このモードではステージクリアごとに、自機であるマーカーの能力をカスタマイズしていくことが可能となっている。成長できるパラメーターは、マーカーの耐久性となる"SHIELD"、通常移動やフィールドを切り裂く速度である"SPEED"と"CUTTER"、そしてさまざまな影響をおよぼす"LUCK"の四つとなっていて、どこから成長させていくかも戦略のひとつとなってくる。カスタマイズできるポイント数は、そのステージでのスコアによって変わってくるので気が抜けないぞ。

アイテムも、時間を止めたり敵にダメージを与える補助的なものから、スコアにボーナスが加算されるものまで幅広い。有利に使っていこう。

本作のメインともいえるものが、このStandardモードなのだ。

ステージクリアごとにマーカーの強化が可能! うーむ、どこから育てよう。

Hunt

基本的なルールはStandardと同じではあるものの、タイマー性となりじわじわと減っていくシールドで、連続して何体のQIXを倒し続けていけるかに挑戦するモード。

ステージクリア時の占有エリア%によってシールドが回復するほか、アイテムによっても回復は可能。

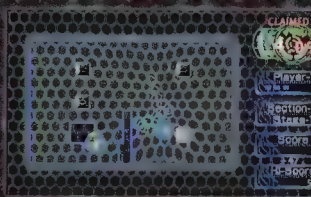
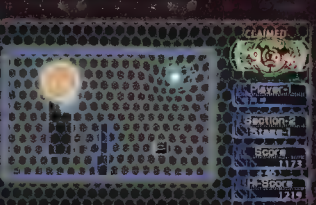
また、Standardモードにあったステージクリア後のカスタマイズも無くなっており、比較的ストイックなモードといえるだろう。

減り続けるシールドによるプレッシャーが、ミスを誘う!

Froat

Standardとまったく同じルールに、なんとも革命的といえるルールが付加されたモード。

なんとこのモードでは、マーカーでラインを引く際に、外周から切り離されたフロート(浮き島)を作成することができるのだ。このフロートをマーカーの拠点とすることも可能で、今までに無いまったく新しい戦略も可能となってくるぞ。

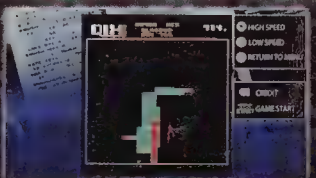
ただしフロートは耐久力が低く、敵の攻撃によって壊れやすくなっているので注意が必要だ。

浮き島の存在で、今までに無い自由な戦略が可能なのだ。

One Stroke

さまざまな形をしたフィールドに、一回だけラインを引いてステージクリアをしていくモード。

設問形式になっていて、よりパズル色の強い内容となっているぞ。

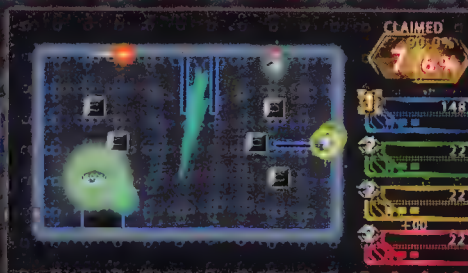
QIXの行動パターンを読んだ上で、さらに一瞬の判断ミスも許されないのだ!

Original QIX

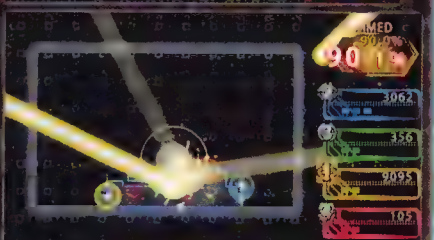
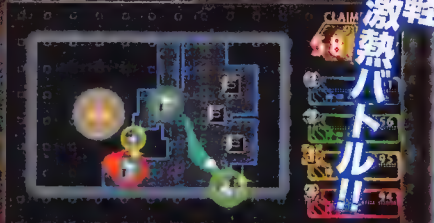
スタイリッシュな近未来『QIX++』のほかに、29年前にアーケードへ登場したオリジナル版『QIX』まで収録されているのだ。アーケードゲームの長き歴史が感じ取れるぞ!

PSPの電源を入れて、ちょっとあのころのあの日までタイムスリップ。

アドホック通信機能で最大四人の同時対戦!!

シングルプレイも奥が深く、楽しめるのは当然なのだが、『QIX++』ならではの真骨頂はなんといってもマルチプレイによる同時対戦!

対戦時の勝利条件は単純明快、QIXをやっつけることのみ! とどめをさしたプレイヤーが問答無用で勝利となるぞ。

また、ミスしたプレイヤーはシールドが減るのではなく、3秒程度ゲームに参加できないというペナルティが発生する。勝負どころでは手堅い攻めも必要となってくるのだ。

ゲームシェアリングによってソフト一本での対戦が可能なので、ゲーム好きが集まったときにあれば、ちょっとした時間で楽しめちゃうぞ! ポケットにしのばせておくだけで重宝すること間違いなし!

勝利条件はQIXの撃破。二位以下の順位は、スコアによって決定するのだ。

パニック感とドタバタ感を体感せよ! シングルモードとはまるで違ったゲーム性がスパーキンッ!

ソフトプレゼント

今回紹介しているPlayStation®Portableソフト「QIX++」を3名様にプレゼントします。プレゼントの応募方法は3ページを参照してください。

アルカディアもプレゼントで夢を応援！

㊕クリエータースクールで秘伝をゲット！

ゲームクリエーターになりたいならば、知識と技術、情熱が必要だ。今はまったく知識や技術を持っていなくても、情熱を持ってクリエータースクールで学べば、各スクールの秘伝によってキミの才能を開花させることができる！　まずはこの特集をしっかりチェックして、ゲーム業界への第一歩を踏み出してみよう！

アミューズメントメディア総合学院東京校・大阪校

東京・名古屋・大阪ゲームデザイナー学院

小川綾華さん

無料で資料請求しよう！

ハガキ	添付のハガキに必要事項を記入して投函！		
i-mode Yahoo! ケータイ EZweb		or ファミ通MAX	http://m.famitsu.com/
Yahoo! ケータイ		or ファミ通S!アプリ	Yahoo! ケータイ → メニューリスト → ケータイゲーム →ファミ通 S! アプリ
EZ web		or ファミ通DX	EZ トップメニュー → カテゴリ（メニューリスト）→ ケータイコンテンツ →ゲーム → 総合→ファミ通 EZDX

※ファミ通 MAX、ファミ通 EZDX、ファミ通 S! アプリからの資料請求はいずれも無料ページにてアクセスできます。

※ QR コード®は株式会社デンソーウェーブの登録商標です。

資料請求カード（平成22年4月30日まで有効）

アルカディア（3月号）

送付先ご住所など、全項目にご記入下さい。全項目の記入が無い場合、資料が届かない事があります。

フリガナ		生年月日19　　年　　月　　日	
氏名		性別　男・女	年齢　　歳
ご自宅住所	〒	TEL　　－　　－	
学校名 ※学生の方			
学科・学年			

資料請求を希望される学校の欄に、☑印を付けて下さい。

- □ すべてのスクール
- □ 総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ
- □ アミューズメントメディア総合学院
- □ バンタン電脳ゲーム学院
- □ 東京・大阪・名古屋ゲームデザイナー学院

資料請求をした人の中から、抽選でプレゼント！　希望するソフトにひとつに☑印を付けてください。

- □ RPGツクールDS
- □ 戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校
- □ 鉄拳6
- □ 不思議のダンジョン 風来のシレン3 ポータブル
- □ ブレイブルー ポータブル

資料のご請求をいただく際にご記入いただいたお客様の個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより取り扱わせていただきます。なお、上記各専門学校からお客様に対して、直接、ご希望の資料のお届け、セミナー・講座のご案内をさせていただきますので、お客様の個人情報を各専門学校へ提供させていただくことについて、予めご了承ください。

切り取り線

郵便はがき

料金受取人払

麹町支店承認

9863

差出有効期間
平成23年5月
15日まで郵便
切手はいりま
せん

102-8790

483

東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
広告部
「アルカディア」3月号
資料請求係 行

好きなゲームが抽選で25名に当たる！

切り取り線

スクール特集を記念してアルカディアから資料請求で話題のソフトをプレゼント！ 各5本 計25名

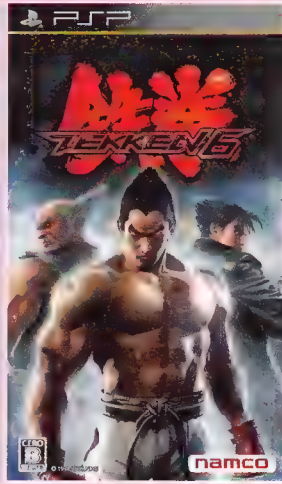
応募締切 2月28日

左記の方法で資料請求をすると、なんと話題の新作ソフトが抽選で当たる！ QRコードを使えばさらに簡単だ！

鉄拳 6

■メーカー：バンダイナムコゲームス
■発売日：1月14日発売
■機種：PSP
■価格：6279円（税込）

アドホックモードでの対戦が熱い、おなじみ『鉄拳』シリーズ最新作！

©1994 2009 NBGI

戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校

■メーカー：セガ
■発売日：1月21日発売
■機種：PSP
■価格：6090 円（税込）

『戦場のヴァルキュリア』の続編がPSPで出撃！ 今度は士官学校だ！

©SEGA

RPG ツクール DS

■メーカー：エンターブレイン
■発売日：3月11日発売予定
■機種：ニンテンドーDS
■価格：5460 円（税込）

ニンテンドー DS にマッチした、手軽な『ツクール』シリーズ入門版！ Wi-Fi コネクションで素材や作品のダウンロードも可能。

©2010 ENTERBRAIN, INC.

不思議のダンジョン 風来のシレン 3 ポータブル

■メーカー：スパイク
■発売日：1月28日発売
■機種：PSP
■価格：5040 円（税込）

『風来のシレン』シリーズ、PSP に初登場！ オリジナルダンジョンもあり！

©2008/2010 CHUNSOFT ©SUGIYAMA KOBE

ブレイブルーポータブル

■メーカー：アーク・システムワークス
■発売日：2月25日発売予定
■機種：PSP
■価格：5040 円（税込）

新モード「レギオン」を搭載した『ブレイブルー』のパワーアップ移植版！

© ARC SYSTEM WORKS

総合学園

ヒューマンアカデミー ゲーム・アニメーションカレッジ

産学共同、全国展開で即戦力の人材を育てる、総合学園ヒューマンアカデミーゲーム・アニメーションカレッジ。就職実績が高く、地元で学べる安心のスクールだ！

現場に近いスタイルで即戦力に育つ！

[illegible]

実践で本当の実力をつける！

[illegible]

現場経験豊富な講師による実践授業で、着実に技術力がアップ！

東京校には白組ヒューマンスタジオも併設。産学協同を体現。

卒業生のおもな就職先
（～21年度実績）

アークシステムワークス／アクセスゲームズ／アクリア／アクワイア／アトラス／アニマ／アルテピアッツァ／エッジワークス／エムゲームジャパン／ガンホー・オンライン・エンターテイメント／カプコン／ガマニアデジタルエンターテインメント／ガンバリオン／ケーツー／ゲームドゥ／ゲームリパブリック／コナミデジタルエンタテインメント／サイバーコネクトツー／システムソフト・アルファー／白組／シング／スクウェア・エニックス／スタジオジブリ／セガ／タイトー／チュンソフト／電遊社／トーセ／ドワンゴ／日本一ソフトウェア／ハドソン／バンダイナムコゲームス／フロム・ソフトウェア／ペガサスジャパン／ランド・ホー／レベルファイブ／ロケットスタジオ　ほか多数（50音順）

ヒューマンアカデミー大学部が新設！

ヒューマンアカデミーにマンガ・アニメ・ゲームなどの専門教育が学べる大学部が新設された！　専門スキルと同時に大学卒業資格を習得できる。大卒以上の選考基準がある企業への就職や業界デビューが目指せる。詳細や資料請求については http://hauniv.athuman.com/ をチェック！

SCHOOL DATA

資料請求＆問い合わせ先

札幌校
〒060-0003
札幌市中央区北三条西2-1
NC北専北三条ビル5F
0120・52・3860

仙台校
〒980-0021
仙台市青葉区中央3-1-22
エキニア青葉通りビル7F
0120・050・459

東京校
〒169-0075
新宿区高田馬場4-4-2
0120・89・1588

横浜校
〒221-0835
横浜市神奈川区鶴屋町3-33-8
アサヒビルヂング1F
0120・491・458

名古屋校
〒450-0002
名古屋市中村区名駅3-26-8
名古屋駅前SIAビル9F
0120・491・758

大阪校
〒542-0081
大阪市中央区南船場4-3-2
御堂筋MIDビル9F
0120・06・8601

神戸校
〒650-0021
神戸市中央区三宮町1-9-1
三宮センタープラザ東館5F
0120・495・338

広島校
〒730-0017
広島市中区鉄砲町8-18
広島日生みどりビル1F
0120・2640・78

福岡校
〒810-0001
福岡市中央区天神1-10-13
天神MMTビル8F
0120・49・1055

那覇校
〒900-0021
那覇市泉崎1-10-3
琉球新報泉崎ビル6F
0120・55・7815

E-mail（共通）：ha@athuman.com
URL（共通）：http://college.athuman.com/game/
URL（夜間講座）：http://ha.athuman.com/night/
URL（高等部）：http://hahs.athuman.com/
URL（大学部）：http://hauniv.athuman.com/

■願書受付期間
※定員になり次第締切
AO入試／20010年5月1日（土）～
※校舎により異なります
一般入試／20010年9月1日（水）～
■初年度経費一例
（2009年度・入学金含む）
145万円（東京校）
※各校舎によって異なります
■面接試験の有無
AO入試／書類・面接・筆記
一般入試／一般常識・面接または、小論文・面接

■AO入試　■併願制度
■入学前教育制度　■提携学生寮など

■ゲーム・アニメーションカレッジ
プログラム専攻
企画専攻
グラフィック専攻
アニメーションクリエイター専攻
サウンド専攻
■マンガカレッジ
マンガ専攻
コミックイラスト専攻
■夜間・週末講座
■ヒューマンアカデミー大学部
マンガ大学部
ゲーム・アニメーション大学部
■ヒューマンアカデミー高等部
（通信制高校サポート校）
マンガ・ゲーム高等学院
■職人塾
描職人　デザイン・マンガコース
電職人　ゲームクリエイターコース

携帯からの資料請求はコチラから!!

ヒューマンでスキルと業界デビューをGET！！

[illegible]

体験入学でスタートダッシュは万全！
"準備教育"制度があるので、入学前から学ぶことができる。参加無料のクリエーターセミナーもある。

現場の技術をそのまま吸収！
講師はすべて現場経験豊富なクリエーターだから、即戦力となるために必要なスキルを素早く効率的に習得できる。

特別授業で超一流を体感！
さらに、特別授業やクリエイターセミナーで、超一流のクリエーターからゲーム制作の秘伝をゲット！

就職サポートで能力をアピール！
入学してすぐに、就職セミナーが開始され、学内企業説明会や長期インターンシップでチャンスは倍増！

インターンシップ派遣先での活躍、講師からの推薦、入社試験突破などさまざまなルートで内定を獲得！　公開求人をしていない企業でも、中途採用扱いやアルバイトからの昇格でヒューマンの学生を採用するという。

STUDENTS INTERVIEW 学生インタビュー

ケーム・アニメーションカレッジ那覇校
アニメーションクリエイター専攻２年
屋宜優さん
・スタジオジブリ内定

念願のスタジオジブリに内定！

[illegible]

沖縄県内では、アニメーションを学べる唯一のスクールだったからです。

[illegible]

プロとして欠けている部分を補うことができました。業界の一線で活躍している講師が直接指導してくれる体制はすばらしいと思います。

[illegible]

「気持ち」と作品を評価していただけたと思っています。私はさまざまな事情によって県外へ出て学ぶことは難しかったのですが、宮崎監督の作品に影響を受けてアニメ業界を志していたので、県内で本格的な教育を受けたいと考えていました。ヒューマンで学んだことで、念願がかないました。

こんなスキルをゲット！

- 自分に欠けている技術や考え方を知ることができた。特にデッサン。課題をサボらずに着実にやったことで、実力がついたと思う。
- アニメ専攻でもアニメの勉強だけではなく、PC の授業や映像技法の授業など、さまざまな授業がある。幅広く学べるため心強い。
- 研修現場に出て、職場と教室の空気の違いを体感できた。現場における立ち振る舞いを知ることができる経験は貴重。

こんなスキルをゲット！

- スキルの前提となる、強い精神力をゲット。恥や失敗を恐れることなく、道を切り開く果敢なチャレンジ、自発的な行動が可能になった。失敗からの立ち直りも早くなり、以前よりずっとポジティブに！
- インターンシップで得た実務スキル。また、長期間滞在することで得られる経験と発見、改めて感じたゲーム作りの楽しさ。
- 現役で活躍しているクリエーターの知識や技術。

精神力がついてポジティブに！

[illegible]

ゲームを専門的に学べる学科かつ企画専攻がある、県内唯一のスクールだったからです。すぐに決め、両親を説得して推薦試験に応募しました。

[illegible]

積極的に物事を進めたことです。だれもやらなかったことを決死の覚悟で挑戦したのが、いい経験になりました。

[illegible]

たくさんのゲームをプレイして、ゲームへの愛を深めてください。そしていろいろな人と会話して、おもしろいものを作る意欲を高めてください。自分自身が楽しまなければ、相手に楽しさを伝えることはできませんから！

ゲーム・アニメーションカレッジ那覇校
企画専攻
金城利奈さん
・サイバーコネクトツー研修中

TEACHER INTERVIEW 先生インタビュー

ゲームグラフィック専攻
3DCG 担当
城間英樹講師

ゲーム業界が求めているスキルを、わかりやすく伝えます！

[illegible]

過去に他校でも講師をしたことがありますが、ヒューマンはどこよりも教育体制がしっかりしています。講師陣も一線で活躍しているクリエーターばかりですから、もし自分の子供が「専門校に通いたい」と言ったら、迷わずヒューマンに入れますね。

[illegible]

基本技術とゲーム業界が求めているスキルを、分かりやすく教えています。まったくの初心者でも段階を踏んでプロになれます。

[illegible]

基礎力は持っていて当たり前。重要なのは"気持ち"です。驕らず意固地にならず、謙虚にしっかり着実に学んだ人が成功しますね。才能も必要ですが、そこは努力でカバーできると思っています。

[illegible]

まずはカリキュラムをチェックしてほしいです。スクールへの問い合わせや資料の検討だけでなく、自分の目で各校を比較してください。

EVENT REPORT イベントレポート

イベント『ネオ アンジェリーク Abyss』メイキングセミナー

去る 12 月 6 日、ヒューマンアカデミーは「ネオロマンス×次世代クリエイター養成講座」と題した『ネオ アンジェリーク Abyss』メイキングセミナー」を開催。このイベントには、レイン役の声優である高橋広樹氏、監督の片貝慎氏、脚本の山田由香氏といった『ネオ アンジェリーク Abyss』制作スタッフがゲストとして登場。制作の裏話やオファーの過程など、ゲーム業界や声優業界を目指す学生たちの参考になる内容が盛りだくさん。有意義なイベントとなった。

▶豪華ゲストによるトークは、クリエーター志望の学生たちに大きな希望とヒントを与えてくれた！

アミューズメントメディア総合学院東京校・大阪校

アミューズメントメディア総合学院東京校・大阪校は、“創る”、“見せる”、“売り込む”という3つの核と実践主義で末永く活躍できるクリエーターを育成し、7年連続して98パーセント以上の就職率を実現！

実践教育で確実な就職を！

[illegible]

著名なトップクリエーターが模擬面接官を担当したり、セミナーで学生を指導する！

目指すはトップクリエーター！

[illegible]

AM学院の卒業生はチーム制作に慣れている。だから、現場で確実に活躍できるのだ。

卒業生のおもな就職先（過去7年）

アークシステムワークス／アールフォース・エンタテインメント／アイディアファクトリー／アクワイヤ／アトラス／イニス／イメージエポック／インタービジョン／インティ・クリエイツ／インディーズゼロ／ヴァンガード／AQインタラクティブ／エイティング／エピクロス／SNKプレイモア／ガスト／カプコン／ガマニアデジタルエンターテインメント／ガンバリオン／ガンホー・オンライン・エンターテインメント／ガンホー・ワークス／クラップハンズ／グラスホッパーマニュアクチュア／K2／ゲームフリーク／元気／元気モバイル／源／コーエー／サイバーコネクトツー／ザックス・エンターテインメント／サーカス／ジニアス・ソノリティ／スクウェア・エニックス／スティング／セガ／タイトー／ディンプス／テクモ／トーセ／トムクリエイト／トライエース／バンダイナムコゲームス／フライト・プラン／ブリッジ／フロム・ソフトウェア／ヘッドロック／ポリゴンマジック／マトリックス／メディア・ビジョンエンタテインメント／ラクジン／レベルファイブ　ほか多数（50音順）

SCHOOL DATA

資料請求&問い合わせ先

東京校
〒150-0011
東京都渋谷区東2-29-8
0120・41・4600
E-mail：info@amgakuin.co.jp

大阪校
〒532-0011
大阪市淀川区西中島3-12-19
0120・41・4648
E-mail：osk-info@amgakuin.co.jp

URL（共通）
http://www.amgakuin.co.jp/

学科・コース

■ゲームプログラマー学科（2年制／全日）※
■ゲーム企画ディレクター学科（2年制／全日）※
■CGデザイン学科（2年制／全日）
　ゲームグラフィックコース
　CG映像コース
■アニメーション学科
　アニメーターコース（2年制／全日）
　アニメ監督・シナリオコース（1年制／全日）※
　アニメ彩色コース（1年制／全日）※
■キャラクターデザイン学科（2年制／全日）
■マンガ学科（2年制／全日）
■ノベルス学科（2年制／全日）
■声優タレント学科（2年制／全日）
　※東京校のみ

サポート制度

■各種推薦制度
　（本学院独自の推薦制度あり）
■奨学金制度
　（入学金全額免除の奨学金制度あり）
■新聞奨学生
■学生寮　ほか

入学関連情報

■願書受付
　一般入学：3月31日まで　※定員次第締切
■初年度経費
106～138万円（教材費別途）

SCHOOL INFORMATION

体験説明会

日時：12時30分受付開始、13時開始、16時30分終了予定
■東京校：2月6日（土）、21日（日）
　　　　　3月7日（日）、27日（土）
■大阪校：2月6日（土）、21日（日）
　　　　　3月7日（日）、27日（土）

学校見学・個別入学相談随時受付中！

携帯からの資料請求はコチラから!!

プレゼントつき一括資料請求は共通はがきまたはスクール特集表紙のQRコードからどうぞ

内定者が語る！ AM学院でGETしたゲーム制作の秘伝！

STUDENTS INTERVIEW 学生インタビュー

プロ意識と技術を得られます！

CG デザイン学科
ゲームグラフィックコース
紺野隆史さん
株式会社フロム・ソフトウェア内定

——AM学院を選んだ理由は？

制作発表がキッカケです。クリエーターの方々が作品をしっかりと見ていて、業界との距離の近さを感じました。AM 学院を本命として、他校とも比較検討しましたが、やはり AM 学院以上に魅力あるスクールはありませんでしたね。

——AM学院から得たことは？

ゲーム制作が「仕事である」、という意識です。共同制作でコミュニケーションの大事さを知ったことも、よい経験ですね。また技術面では、まったく未経験だった 3DCG に関する知識とスキルです。

——スクール選びのアドバイスを！

自分の長所を伸ばせる、自分の個性に合ったスクールを調べて選んでほしいです。AM 学院は厳しいですが、段階を追って上達できる仕組みがあります。

▲紺野さんの 3DCG 作品。

豊富なゲーム制作の機会を通じ得たコミュニケーションの大切さ！

▲井村さんが制作した『神の走る島』。

——AM学院を選んだ理由は？

１年次に２度ある共同制作が魅力だったからです。数校比較し、体験授業に参加して最終決定しました。

——AM学院から得たことは？

どの授業もでも多くのスキルを得られますが、大きかったのは「ゲームは“作品以上に商品である”という意識」です。また、共同制作ではスケジュール管理やコミュニケーションの大事さ、「企画は“アイデアだけ”ではダメ」ということを痛感しました。

——スクール選びのアドバイスを！

学院祭や春季制作発表会など、在校生の作品を見られる機会がありますから、その機会に、見て遊んで確かめてもらうのが確実ですね。そのうえで、自分の方向性や雰囲気に合っているスクールかどうかということを判断してほしいです。

ゲーム企画ディレクター学科
井村篤志さん
株式会社 AQ インタラクティブ内定

豊富なゲーム制作の機会を通じ得たコミュニケーションの大切さ！

ゲームプログラマー学科
加川光希さん
（株式会社セガ内定）

——AM学院を選んだ理由は？

ゲーム制作の機会が多いからです。１年次に本格的なゲームを３本制作するので、実践的に学べますね。

——AM学院から得たことは？

技術と考え方を、プロから学べました。プログラム技術を得られるのは当然として、それ以外に現場で必要とされることを得られましたね。共同制作は現場の再現ですし、制作物に対して発表会で現場のプロから具体的なアドバイスをいただけるので本当に参考になります。実体験として、「AM 学院は業界に近いスクールだ」と感じましたね。

——スクール選びのアドバイスを！

見学をすることが大事です。全体の雰囲気と先生、学生をチェックしてください。自分も AM 学院を見学して、みんな生き生きしていたことが印象に残って決めました。

▲加川さんが制作した『経済戦争』。

AM学院OBが語る！ 未来のゲームクリエーターたちへのメッセージ！

『ブレイブルー』シリーズ プロデューサー

負けたくないと思えるライバルを作り、自分が成功する姿を想像してください。そして、成功するために何をしなければいけないかを考え、実行してください。完成イメージを持つことでモチベーションが生まれます！

アークシステムワークス株式会社
プロデューサー
森利道さん 学院二期生

◀『ブレイブルー』シリーズのプロデューサーであり、キャラクターデザインも担当！

『戦場のヴァルキュリア 2』プロデューサー

いろいろなことを心から楽しんで、「なにが」、「なぜ」楽しかったのかを分析し、自分ならどう活かすのかを考えてみてください。我々の仕事は「評論」ではなく、自分たちで作り上げることですから！

株式会社セガ
第二CS研究開発部プロデューサー
本山真二さん 学院五期生

◀本山さんは『戦場のヴァルキュリア2』だけでなく、ほかに『SEGA・BLEACH』プロジェクトのプロデューサーも勤める

『ポケットモンスター HG・SS』プログラムリーダー

学生時代は自分のやりたいことをやるのが一番で、そういう人が創った作品は面白く、人を楽しませると思います。学生時代にやりこんだことは、仕事を始めたときに、きっとその人の武器になりますよ！

株式会社ゲームフリーク
プログラマー
森昭人さん 学院一期生

◀森さんは『ポケットモンスター』シリーズ、『クリック・マニック』等、多数のソフトに参加してきた

TEACHER'S COMMENT 先生コメント

ゲーム企画ディレクター学科担任 小宮英武先生

“真剣にプロを目指す仲間”を得て、いっしょにクリエーターになろう！

バンタン電脳ゲーム学院

バンタン電脳ゲーム学院は、100 パーセント現役クリエーター講師や企業と共同で作成したカリキュラムで、初心者をプロに育て上げるクリエータースクール。就職実績も高く、安心して学べる。

初心者から即戦力のプロに！

[illegible]

就職に強い各教育システム！

[illegible]

現役クリエーターが、学生たちに直接最先端スキルを伝授！

独立して企業を立ち上げた卒業生もいるほど、教育水準は高い。

卒業生のおもな就職先（～20 年度実績）

アークシステムワークス／アイディアファクトリー／アトラス／アニマ／アマナ／アクワイア／アロワナ／イースマイル／イニス／インディーズゼロ／エイタロウソフト／エイティング／エレクトロニック・アーツ／エレメンツ／オープンドア／カプコン／ガンホー・オンライン・エンタテインメント／キャメロット／キューエンタテインメント／草薙／グラスホッパー・マニファクチュア／グローバル・A・エンタテイメント／クロスノーツ／ゲームアーツ／ゲームフリーク／元気／元気モバイル／コーエー／ゴンゾ／サイバーステップ／サクセス／サクセスネットワークス／シャノン／ジャム／スクウェア・エニックス／スクリプトアーツ／studio A－ CAT／スタジオフェイク／ステイ／スティング／セガ／ダイス／タムソフト／チュンソフト／テクモ／デザインファクトリー／デジタルワークスエンターテインメント／トーセ／トライエース／ドワンゴ／バンダイナムコゲームス／ナムコ・テイルズスタジオ／ヌードメーカー／ネクスエンタテインメント／バサラ／ハムスター／ハル研究所／バンプレソフト／ヒューネックス／フライト・プラン／プレミアムエージェンシー／フロム・ソフトウエア／ヘッドロック／ボトルキューブ／ポリゴン・ピクチュアズ／マイルストーン／マトリックス／メディア・ビジョンエンタテインメント／モノリスソフト／山猫／ユークス／ランド・ホー／リズ／レッド・エンタテインメント／六面堂／ワークジャム／ワイズケイ　ほか多数（50 音順）

STUDENT INTERVIEW 学生インタビュー

[illegible]

技術とプロ意識が備わりました！

[illegible]

バンタンを卒業した先輩からバンタンの良さを聞いていたことと、参加した体験授業が期待していたよりもすばらしいものだったからです。他校も体験し比較してみて、バンタンの良さが実感できました。

[illegible]

技術は格段に上がっています。でも、いちばん変わったのは意識です。プロになるという自覚ができました。

[illegible]

たくさんのスクールに足を運び、肌で感じて決めてほしいですね。「ここしかない！」という雰囲気を感じたら、その感触を信じて決めてほしいと思います。

こんなスキルをゲット！

- グラフィックに関する全般的な技術！
- プロとしての意識！
- 基礎があるからできた個性の発揮！

SCHOOL DATA

[illegible]

バンタン電脳ゲーム学院入学事務局
〒 150-0011　渋谷区東 3-22-14
0120・51・0505
FAX：03・6418・7065
URL：http://www.dennoh.jp/
（携帯電話にも対応）

[illegible]

- ゲームデザイナー学部
- ゲームグラフィッカー学部
  - ゲームグラフィッカー専攻
  - キャラクターデザイナー専攻
  - 3DCG クリエイター専攻
- 映像学部
  - CG・VFX 専攻
- ゲームプランナー学部
  - ゲームプランナー専攻
  - シナリオライター専攻
  - オンラインゲームディレクター専攻
- ゲームプログラマー学部
  - ゲームプログラマー専攻
  - オンラインゲームプログラマー専攻
- サウンド学部
  - サウンドクリエイター専攻
- ゲームライター学部
  - ゲーム雑誌・攻略ライター専攻
  - ゲーム雑誌デザイナー専攻

[illegible]

- インターンシップ
- 特待生制度
- 各種就職サポート
- アルバイト奨学生
- 新聞奨学生
- 学生寮　ほか

[illegible]

- 願書受付期間
  AO 入試／受付中※初心者に対応した面接重視の試験です。
  一般入試／ 2009 年 12 月 21 日（月）～
- 面接・試験の有無
  AO 入試／面接・作文(自己 PR)・適性テスト　作品(任意提出)
  一般入試／面接・筆記・適性テスト
- 初年度学費一例（2010 年度）
  初年度納付金
  ゲームライター学部、ゲームプランナー学部　150 万円
  映像学部　184 万円、その他学部　154 万円

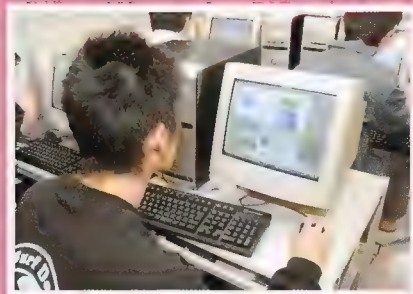
携帯からの資料請求はコチラから!!

http://www.dennoh.jp/

東京・名古屋・大阪ゲームデザイナー学院

長い歴史と高い就職実績を誇る、東京・名古屋・大阪ゲームデザイナー学院。徹底した基礎固めとそこから発展した高度な技術力の習得によって、通算で3000名以上がクリエーターデビュー！

総授業時間数はトップクラス！

[illegible]

■フルタイム授業で、プロになるための基礎をしっかり学べる。

豊富なコースで希望の職種に！

[illegible]

■基礎やデッサンを重視することで、確実に就職への道を切り開く。

卒業生のおもな就職先（～21年度実績）

アイディアファクトリー／アイレムソフトウェアエンジニアリング／アクワイア／アトラス／アテナ／アルゼ／アルテピアッツァ／アルトロン／ウェブドゥジャパン／NHN Japan／F&C／オー・エル・エム／オリンピア／カプコン／キャメロット／京都アニメーション／クラップハンズ／ゲームフリーク／ゲームリパブリック／元気／元気モバイル／コーエー／コナミデジタルエンタテインメント／ゴンゾ／SNK プレイモア／サクセス／サミー／サン電子／サンライズ／シンソフィア／スクウェア・エニックス／セガ／ソニー・コンピュータエンタテインメント／タムソフト／チュンソフト／テクモ／トーセ／トライエース／ドワンゴ／ドリームファクトリー／ナツメ／ナムコ・テイルズスタジオ／日本アニメーション／日本ファルコム／任天堂／ネクスエンタテインメント／ハドソン／HAL 研究所／バンダイナムコゲームス／フロム・ソフトウェア／プロダクション I.G／マーベラスエンターテイメント／マイクロソフト／マトリックス／マッドハウス／魔法／モノリスソフト／ユークス／レベルファイブ

ほか多数（50音順）

GRADUATE INTERVIEW OBインタビュー

株式会社チュンソフト
プログラマ
松浦[illegible]さん
ゲームデザイナー養成講座卒業

現場で役立つ基礎技術を得られました！

[illegible]

高い就職実績です。資料の取り寄せや見学を繰り返し行い、慎重に検討しました。卒業生の作品に説得力があり、決め手になりましたね。スクール選びは、自分の目で見ることが大事ですよ！

[illegible]

全部役立っています。東京ゲームで鍛えた基礎力があったからこそ、新しいことを吸収できたと思いますね。

[illegible]

今手掛けている『シレン』の新作を「シリーズで一番面白い！」と言っていただけるように、頑張ります！

こんなスキルをゲット！

- ■全般的な基礎をマスター！
- ■社会人としての心構えをマスター！

■松浦さんが手がけている『不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ』。

SCHOOL DATA

[illegible]

東京ゲームデザイナー学院
〒151-0053
渋谷区代々木 3-57-6
TEL：03・3370・2720

大阪ゲームデザイナー学院
〒530-0041
大阪市北区天神橋 1-12-6
TEL：06・6882・4980

名古屋ゲームデザイナー学院
〒453-0801
名古屋市中村区太閤 4-9-26
TEL：052・452・5901

E-mail（共通）info@tgdm.jp
mobile（共通）http://www.tgdm.jp
URL（共通）http://www.tokyogame.jp/

[illegible]

ゲームクリエイター科
- ■ゲームデザイナー養成講座
- ■ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ■CG クリエイター養成講座
- ■企画・シナリオライター養成講座
- ■サウンドクリエイター養成講座

アニメ・マンガコミック科
- ■アニメーター科
- ■CG アニメ&ゲームキャラクターデザイン科
- ■マンガ・コミックプロ養成科

[illegible]
- ■新聞奨学生制度
- ■国の教育ローン
- ■学生寮（東京校のみ）

[illegible]
- ■願書受付期間：随時受付中
- ■募集定員：各コース 50 名
- ■入学資格：とくになし
- ■初年度経費：約 100 万円（コースによって異なります）

携帯からの資料請求はコチラから!!

http://www.tokyogame.jp/ PR

ギャルズ☆アイランド 萌え魂

モリガン・アーンスランド

魔界の三大貴族アーンスランド家の当主、魔王ベリオールの養女。ベリオールの死後、当主となったモリガンは自由奔放な立ち振る舞いで周囲を困惑させるが、力の分身であるリリスとの融合を果たしたあとは、2つの人格がモリガンの中で共存するようになり、その行動にも若干の変化が見られるように…。

高山瑞季先生からのコメント

こんにちは、高山瑞季です！　昔デパートのゲームコーナーとかで、ヴァンパイアセイヴァーを見かけると、ウキウキとプレイしたものです。使うキャラはもっぱらモリガンでした。一時期よくモリガンの絵を描きなぐってたころもありました。14才のモリガンとかいって、あの格好にミニスカ付けたりして。今も昔も描くのが楽しいキャラですね。

カプコンからのコメント

カプコンの新妻と申します。

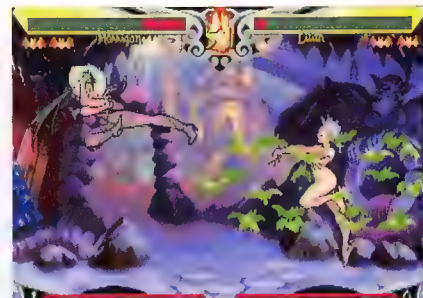
お色気キャラとしていろんな方の手を経て現在に至るモリガン。自分が担当した"タツカプ"ではついに3D化にもなりました！　今後もいろんなモリガンが作られると思いますが、制作者として見守っていきたいです。

高山瑞季先生のサイン入り色紙をプレゼント！

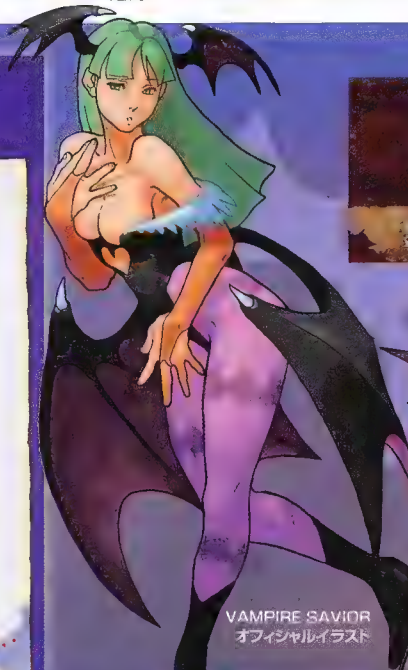
高山瑞季先生の直筆サイン入り色紙をゲットしてきたぞ！　このサイン入り色紙が欲しい人は、目次のプレゼント応募要項を読んで、巻末のアンケート用紙で送って下さい。

格闘ゲームのサキュバスといえば

対戦格闘ゲーム『ヴァンパイア』が初出となるモリガンは、登場から10年以上の時を経た今でも、『タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES』といったカプコンのタイトルはもちろん、『NAMCO x CAPCOM』や『クロスエッジ』といった他社とのコラボレーション作品にも登場する格闘ゲームを代表するキャラクターの一人だ。

このキャラクターの人気を支えているのは、その妖艶でスタイリッシュな雰囲気にあることは疑いようがないが、一部の格闘ゲーマーたちが、モリガンのバリエーション豊かな戦闘スタイルを好んでいたことも紹介しておきたい。斜め上に浮かび上がるホバーダッシュを使った華麗な攻めや、ボタンを順押しする特殊なコマンド入力で出すことができるEX必殺技"ダークネスイリュージョン"などを自由自在に繰り出すことが、プレイヤーとしての器用さを知らしめる"ステータス"になっていた時代も存在したのだ。飛び道具や無敵技といった使いやすい必殺技を装備しつつも、テクニカルな一面を併せ持つため、初級者から上級者まで、操作する楽しみを感じられる。こうした奥深さも、このキャラクターの魅力のひとつと言えるのではないだろうか。

モリガンの力の分身、リリスも登場時から高い人気を誇っているキャラクターだ。スプレンダーラブこそ、本物の魅せ(見せ)技だ!

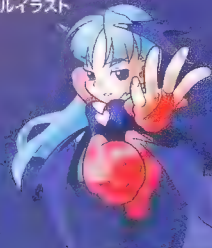
Morrigan

VAMPIRE HUNTER ムックイラスト

VAMPIRE SAVIOR オフィシャルイラスト

VAMPIRE SAVIOR 「リリス」エンディング

VAMPIRE HUNTER エンディング

CAPCOM VS. SNK2 オフィシャルイラスト

タツノコ VS. CAPCOM オフィシャルイラスト

ポケットファイター オフィシャルイラスト

モリガン写真館

モリガンの姿が一瞬で変化する勝利ポーズは有名だが、特定の技の演出効果でコミカルに変化した姿も掲載した。また『ポケットファイター』では浴衣のコスプレを披露している。

あいかわらず激しいのね だけど、あせっちゃダメよ

3月3日、新たな戦いが幕を開ける!

LORD of VERMILION II
ロード オブ ヴァーミリオンII
深淵ヨリ招かれしモノ

ついに新カードの追加日が決定!新たなコラボレーション、豪華ゲストイラストレーター、新タイプの特殊技、と、戦いをさらに盛り上げること間違い無し! 1カ月後の激戦にそなえ、腕を磨いておこう!

LORD of VERMILION II 深淵ヨリ招かれしモノ
- ■メーカー：スクウェア・エニックス
- ■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
- ■操作方法：レバー+3ボタン+トレーディングカード
- ■稼働日：2010年3月3日稼働予定
- ■使用基板：TAITO Type X2
- ■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

新たなコラボレーションが実現!

アークエンジェルEV

エルドナーシュ
みんな、カスみたいな生命さ

強力な魔法とウェポンスキルを操る使い魔!

内なる「驕慢」が、おまえたちを腐らせる……

SPECIAL!!
ステラバースト

5人の「アークエンジェル」と呼ばれる人工生命体の一人。(ちなみにEVとは「エルヴァーン」という種族の略)徐々に攻撃力を下げる特殊技は長期戦向きか。HPを回復する特殊技、アルティメットスペルとの相性が良さそうだ。

右ページで紹介している[カムラナート]の兄弟。カードイラストは第二形態のもののようだ。特殊技は、攻撃力を下げ、さらに攻撃感覚を長くするため、受けるダメージを大幅に軽減できそうだ。

ゲストイラストレーターが手掛ける 美しき女神たち！

神話で語られる二人の女神を、ゲストイラストレーターたちが美麗な姿に描く。強く、美しい女神たちの戦いが、今、開演するぞ！

Illustration by
みつみ美里

アテナ

相手の攻撃能力を大きく下げる特殊技は、ほかの同タイプの特殊技との併用が強力そうだ。

女神の知略が勝利を導く！

効果は絶大

リスクも絶大!?

味方を大幅強化するかわりに非常に大きなリスクを背負う。キュアオール系アルティメットスペルとの相性が良さそうだ。

Illustration by
KEI

ラクシュミ

FINAL FANTASY XI × LORD of VERMILION II

FFXIとは?

ファイナルファンタジーシリーズの世界観（魔法、武器、クリスタルなど）を軸とした、プレイヤー同士によるマルチプレイが可能なオンラインRPGで、さまざまなプラットホームで発売され、多くのプレイヤーを魅了したタイトルだ！

カムラナート

なかなか面白いショーだったな

闇の王

さあ、来い、人の子よ！

一世を風靡したオンラインゲーム『ファイナルファンタジーXI』から、その世界に存在する四人のNPC（ノンプレイヤーキャラクター）が『LORD of VERMILIONⅡ』の使い魔として参戦する！そのキャラクターも、元の世界では強力な力を持っており、本作でも、間違いなくその力を存分に発揮してくれるだろう。

Illustration by
相場良祐

ジュノ大公国を治める大公で、「エルドナーシュ」の兄弟。特殊技は、範囲内の敵全てにダメージを与え、「アルカナストーンシールドが封印されているとき」に威力が上がる。相手が優位な状況での逆転を狙うことができる。

獣人を率いて戦争を仕掛け、世界を席巻した闇の軍勢の首魁。特殊技はLV制の単体にダメージを与える特殊技。さらに当てた相手のHPを徐々に減らす効果があるので、一撃でとどめを刺し損ねても敵を死滅させられそうだ。

さらに広がる戦術
新タイプの特殊技を持つ使い魔！

これまでのものに比べ、さらに異質な効果を持つ特殊技を使う使い魔たち。新たな戦術、デッキが生み出される可能性大！

コスト10とデッキに組み込みやすく、［ドミニオン］の特殊技を使えば、主人公が倒されてアルティメットスペルが使えないという状況も打破可能!? しかも特殊技はレベル制と、多くの可能性を秘めた使い魔だ。

戦況を一変させる特殊技！

ガルム

自身が2速であるため、基本的にはアルカナスキル持ち使い魔の運搬が主な用途になりそうだ。ただし、スキルが《リペア》と《Wシールド》であるため、普通にデッキに組み込んでもいいだろう。

味方パーティーの機動力アップ

次回開催地は名古屋！
2月27日（土）

ふぁん散歩II・第二回目の開催地は、名古屋の「ワンダーシティ名古屋店」に決定！ 開催日は2月27日（土）だ。前回のクラブセガ春日井で開催した際には、200名を超える読者が集まった土地なだけに、今回も混雑が予想される。時間には余裕をもって参加してほしい。なお、イベント開催時間などの詳細については、追って公式HPや店頭にて告知するのでお楽しみに!!

ワンダーシティ名古屋店
住所：〒456-0018
愛知県名古屋市熱田区新尾頭2-4-14
TEL：052 683-8765
アクセス：JR、名鉄、地下鉄「金山総合駅」南口から徒歩10分。
地下鉄名城線「西高蔵駅」から徒歩5分。

PRフェアリー読者プレゼント！

現在、キャンペーン実施中の「PRフェアリー」を5名さまにプレゼント！ 応募の決まりは3ページを参照してください。

※賞品の発送はキャンペーン当選者への発送後となります。

fan散歩II
ローダー交換券
名古屋

ローダー交換券は、切り取ってご使用ください。また、お一人さまにつき、今月号もしくは先月号のローダー交換券どちらか1枚との交換とさせていただきます。

fan SANPO II

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

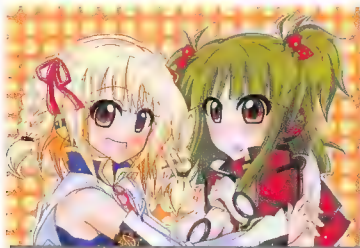
げっつ☆先生：P077-079（CMYK、バレンタイン）
田渕健康:P080（プレイ部、アルカナ、KOFっ子、銅雀台）
カイゼルちくわ：P081-084（グレースケール、大瀑布）

寅年となってはや一カ月。なのにお正月に録画した特番がいまだに溜まったままなのは、ゲーセンへといそしむ毎日だからにほかならないのです！　そんなあなたへ贈りたい、熱き投稿コーナーアフロの始まりでっす。

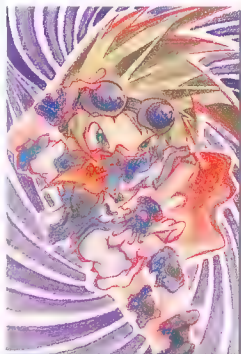
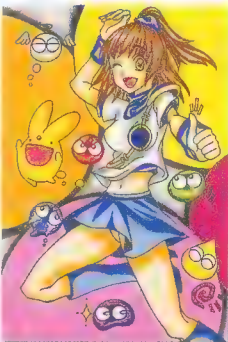
今月のACE!

（千葉県　蒼樹さん）Ⓐ

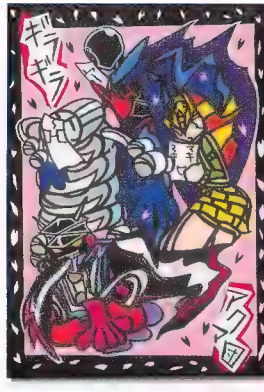
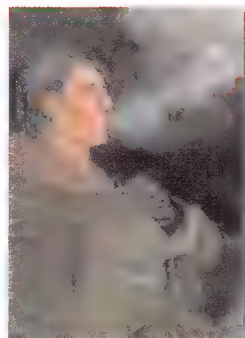
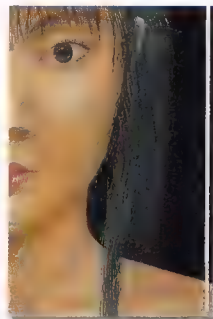
アフロCMYK

新作タイトルからレトロなゲームまで盛りだくさん。アーケードゲームならどんとこいなカラーイラストコーナーはこちら！

（埼玉県　雄大さん）
☆ふたりはいつでも仲良しこよし。冬の寒さなんか、どこ吹く風！

（大阪府　Aす君）
Ⓗギルなどは呼ばれるまで画面外待機！なかなかのわんぱく巫女さんぶりだった。

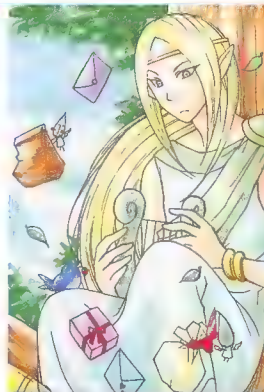
（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆とうとうあかちゃまに訪れてしまった2010年。これで大手を振って超能力戦争もできるってもんだ!?

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆獣や悪魔に目がいきがちだけど、実はみんな個性的な『わく7』なのだ！

（福岡県　ありあさん）
☆ガムオベア(GAME OVER)ぷよがそこはかとなく悲しげであろうなあ。

（熊本県　エレ金哲君）
☆……どこからつっこんでくれようか。とりあえず、ロジャーのニヤリ感がイカジ。

（福岡県　武術師某さん）
☆まさかの擬人化セバスチャンにプーリーは黙して語らず。グムー。

（群馬県　岡田逸花さん）
☆優雅に見える白鳥も、水面下ではおおわらわだったりするもんさ？

（茨城県　ボルシチさん）
☆透き通った空気に、輝く星。春の訪れには、まだ時間が必要か。

（神奈川県　渡辺佑基君）
Ⓗ『LoV2』配布本の発言で揺らぐサキュバス業界。モリ姉さん出番です！

（愛知県　十六夜月華君）
☆ちっちゃい体に秘めたるパワー。アタシの本気見せてあげる！

（広島県　温井川天祐さん）
☆星空を翔る魔女の竜。こう見えてピンチの時はタオを盾として酷使します。

（青森県　五森セキさん）
☆む、ということはジャンルはアクマロックでかなりの邪悪感。アイドル超人もメロメロだーぜ！

（広島県　るうやさん）
☆森に響く幻想的な音色と手紙とプレゼント……？　バレンタイン特集はページをめくり大パンチ！

A-Fro回覧板　ここだけの話、名前の後ろにⒶマークが付いているナイスなあなたにはA-Fro特製図書カードをプレゼントいたします！　また、コメントの頭にHマークが付いている方はホームページを運営されているのです。本誌公式webサイトの「投稿者リンク」より遊びに行けちゃうって寸法なので、今すぐそれ行けレッツらゴー！　→http://arcadiamagazine.com

Lovely ☆ February!

バレンタインと豆

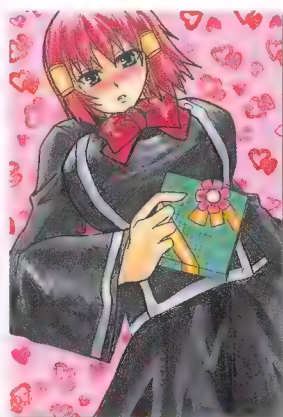
如月。それは他の月よりも日数が少ないってえのに、節分とバレンタインデーとが存在する困ったひと月。ここはアフロらしく、互いの領土を奪い合うがいいさ!

（新潟県　佐倉信士君）
☆おおう! 開幕からいきなり、バレンタインも節分もダブルでいただかれてしまったぜ! やりおる。

（山口県　水縹ロコさん）
☆誕生日とバレンタインがいっしょだとう!? そりゃあ強制イベントも起ころうもんです。

（北海道　包帯rmxさん）
☆今月も当然のよーに逆ブリセル! 近ごろ、違和感を感じなくなってきてます。

（埼玉県　涼風君）
☆一年ぶんのこの想い、チョコレートと共に。
一風変わった学園モノに見えちゃう、14日の魔力!

（東京都　采姫炬さん）
☆チョコを受けとってしまったが最後、ホワイトデーにおっかねえ目に遭うらしいですって!?

（富山県　流火季月さん）
☆昔のクイズゲーだと、「ここで問題です」とかなりそげDA!

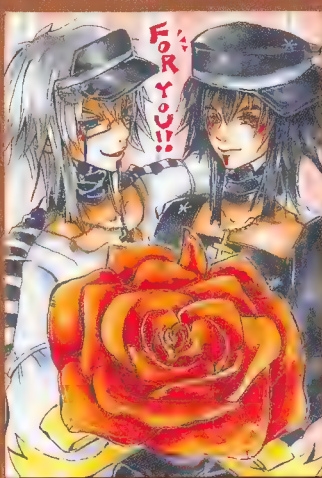
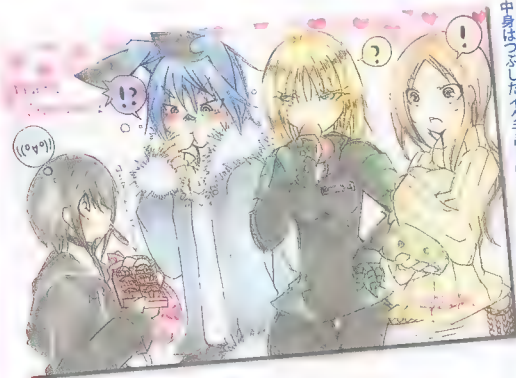
（東京都　良月君）
☆博士たちのバレンタイン。
人の数だけチョコもあるのサ!

（大阪府　J・Bさん）
☆今炸裂する、愛のパワフリャスマッシュ! こうしてみると、いい子そうなんだけどねえ。グムー。

（静岡県　妄想MAX300ハズキさん）
☆こっそり教える驚愕の事実。ロシアントリュフの中身はつぶしたイクラらしいぞ。ぐはあ!

男気!!! ちょこれい党

男子からだってチョコを贈らせてよ! そんなビバ逆チョコ魂が目覚める日本男児を奮い立たせたとかどうとか。

（東京都　かのこさん）
☆ヌオオ、とってもスイー[illegible]なのでそっとしておきましょう。

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆この本を手にしたすべての女性へ、[illegible]をこめた[illegible]のプレゼント!

（奈良県　てつみん君）
☆愛のつまったハートをあなたに。
世界にたったひとつだけのプレゼント。

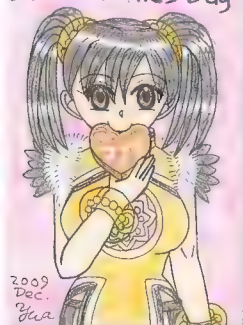
（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ来るべくして来たというか、もはや勢いはブレーキの壊れたタンカー。

A-Fro回覧板　今年も大量のバンアレン帯イラストをいただき、安駄婆ばりに「ありがたや」とありがたがっている我らアフロヅです。ありがたや。さて、うかうかしているうちに今回の締め切りは3月末発売号。卒業、新生活、そしてお花見とイベントも盛りだくさん。このような季節を切り取った投稿は、量が集まりしだい今回のように特集をする場合もありまくりなので、ゆめゆめ油断することなかれ。そして、ありがたや。

（大阪府　ムンク園山さん）
☆ムム、ロケテ版天土はバレンタインっぺれー!?
というわけで勝手に当コーナーへ持ってきてしまうま。

（東京都　大沼由実さん）
☆ノーチョコでもバレンタインは表現可能さ！
というわけで、完全者さんがとってもラブリーに！

（長野県　美倖ゆうあさん）
☆心のこもった手作りチョコ、
あなたのもとまでお届けします！

（福岡県　赤松セリさん）
☆チョコを食べつつ、今月は銅雀台も領土確保に
成功してますのでご安心を！

（静岡県　あいのさん）
☆『ホップン』きってのベストカップル。
今年はホップ君チョコをプレゼント！

（大阪府　YU☆3君）
Ⓗおおっと、かなりのギリギリショッツ。
クッキーだけだと思ったら大間違い！

（千葉県　きな子もちさん）
☆ここ、こいつぁなんとも夢のような状況！
幸せいっぱいの、ハッピーバレンタイン。

（東京都　"少女キャラ使用"よしみ君）
☆弾道飛び交う戦場に、一瞬の
やすらぎ。これぞドラマ？

日本の心
豆はこちら

バレンタインと節分で激しい領土の奪い合い！　かと思いきや、やはり今年も少数派の節分。そしてページの片隅へと追いやられてサメザメ。

（宮城県　はなやか……）
☆そして西海一帯に平和……

☆豆といえばジャック（強引）。ということは
アレですね？　「しっぽのジャック」（激・強引SG）。

（大分県　……）
☆豆が効いているかどうかは置いといて、
適材適所っぷりはチリバツ！

春はすぐそこ！
ニュゲミ特集

冬の厳しさの向こうには新たな息吹。
稼動前のタイトルまで、まとめてニューゲームイラストをどうぞ！

（福岡県　ドリー虫アター君）
☆オールスター内においても、かなりのインパクト
である魔導書さん。ゲセンで活躍する日が待ち遠しい！

（岩手県　せつそん君）
Ⓗ実はかなり前から"パーチャ"のアイテムとしていたので、
初音ミクの投稿はずっとOKだったという罠。スバハーム！

（茨城県　mikoko君）
☆『SFC』の裏側に『ポダフレ』がスラリとあったり、
プレイするゲームを迷えるこの幸せ！

A-Fro回覧板　よくある質問のひとつに、「CGデータでのメール投稿のやりかたが分からない」、といったものがあるのでちょいと説明をいたします。まず画像のサイズやモード等は82～83ページの欄外を参照してください。次に同梱するテキストですが、作品と一緒のフォルダに入れた状態でZIP圧縮をするだけでOK!　あとはそのZIPファイルをメールに添付して送ってください。これであなたもCG投稿デビュー！

コーナー名募集中！
プレイ部(仮)

仮名で運営して早一年、当コーナーではイナセなコーナー名を募集中！ って、もうこのままでいきそうな気もします。

（長野県　ゆのみさん）
☆今回のキーキャラクターでもあるハザマ。飄々としたナリをしてますが、その実力はホンモノ！

（東京都　霧谷緑さん）
☆『コンティニウムシフト』で、旧キャラクターもパワーアップ！ 実際に触って確かめてみよう！

（静岡県　獣帝ケノウサ君）
☆獣兵衛もそうですが、ココノエとかも実際に操ってみたいよね！ タオカカ感覚で遊べたりして。

（福島県　森園泉さん）
H糸目キャラ好きな人は是非！ 技のモーションもカッコイイですよ。

KOFっ子TORNADO

ついに『KOF SKYSTAGE』もテイクオフ！ 来月から始まるネオジオ20周年企画もよろしくね！

アルカナシグナルズ NEO

ついに期待の注目作『アルカナハート3』の稼働時期がやってまいりました！ 聖女たちの新たなる闘いに注目必至と言えますよね！

（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆『3』のストーリーの中核を担う二人！ 新世代の聖女たちに、時代はなにを担わせる!?

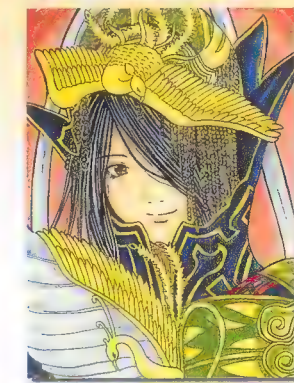
（千葉県　N・H君）
☆まず最初は、持ちキャラの新技を試しちゃいましょう。新モーションもチェックですね。

（愛知県　御影道行君）
☆新作発売に合わせて、まさに飛翔の時！ 新規参入のプレイヤーもお待ちしてますよ。

大いに盛り上がった全国大会、皆様の戦果はいかがでしたかな？ しかし、ご安心めされますな、すでに次の闘いは始まっておるのですぞ！

（石川県　チーパオさん）
☆呉軍孫尚香殿は人気でござるな！ 衣装の爽やかさも後押ししてますな。

（埼玉県　椛月ここあさん）
H可憐さには定評がある董貴人 まだまだお強い愛され舞姫ですぞ。

（東京都　かのこさん）
日本国では現在入試の季節と聞きますぞ。試験が終わったら、存分に開戦してくだされ！

（北海道　Nagiさん）
☆羊コ殿の頭飾り、なかなか重そうでござるが……まさか、この飾りに知略の秘訣が!?

A-Fro回覧板 先月「ネオジオ20周年コーナー大募集！」を行ないましたが、コーナーに載っていたのはネームレスのイラストでした。「ネームレスってネオジオ作品に登場してないやん！」と気付いた賢明なアナタ、正解です！ こ、これは皆さんのネオジオ愛を試すためだったんだからね！ 別にナチュラルに掲載してしまったとか、そういう流れじゃないんだから勘違いしないでよね！ そんなこんなで、コーナーへの投稿も宜しくお願いします。

アフログレースケール。

春の新生活を迎える前に、あのゲームだけは極めておきたい……その情熱が寒さを上回り、ピークを迎えるこの季節。そんな情熱的ゲーマーなあなたに贈る、ゲーセンよもやまモノクロ投稿ページ第一部。それが当「グレスケ」なのです。

（鳥取県　コニャック君）

今月は拡大版!

A-Fro THE くえすちょん

初めてゲーセンに行った年齢は?

幼稚園の時、デパートの屋上近くにあったゲームコーナーで『ぶたさん』にハマりまくったのがすべての始まりでした…(^_^;)

最初は中1の時、初めてゲーセン（デパートのゲームコーナー）に行きました。

…って!?年齢がバレてしまうではないか!!

初ゲーセンの年齢分布

●ちなみに編集部内では?

圧倒的多数:5歳

今回のくえすちょん　**ゲーセンでの平均滞在時間は?**

glassmania 2010

眼劇'09　プレイバックの巻

2010年も「グラマニ」は続く!　というワケで今年の第一回は、「眼劇'09」に寄せられた作品の一部をプレイバック!

（東京都　大沼由実さん）
☆人気はあったものの、グラユニには惜しくも及ばず! ベル子さんにはぜひ、来年もご奮闘をば!

（千葉県　迷想中＠きな子もちさん）
☆学生時代から、普通にメガネ装備なジンさん。戦場とはまた違う知的さに、僕らはメロメロなワケで!

（新潟県　コンポジ君）
☆メガネ☆スターなコンポーザー勢。「ギタドラ」はメガネ推奨ゲーだった!?

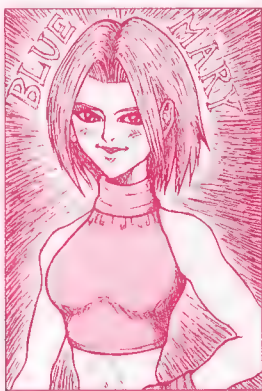
田渕健康 罰ゲーム決定!?

二つ巴2連敗の田渕不健康への罰ゲームですが、「田渕健康が自腹で買ったフンドシに、アレンジを加えて読者にプレゼント」という形になりそうです。ドンワン関連の案が非常に多かったのですが、本人のドンフン着用写真は雑誌の倫理上、載せられないので――。
あと、小林の事についてはもう忘れてあげてください（笑）。

（岡山県　サスペンダー市長君）
☆そんな残虐みっくみくは勘弁で!

A･Fro回覧板　罰ゲームの件も確定してきまして、2009年の担当軍団アフロヅの負債（コラ）はだいぶ昇華されてきた昨今。季節的にも、新図書カードの作成に取り掛かるってウワサなのですよ!　無論、完成の暁には毎度の掲載者全員へのプレゼントも行ないますので、この冬から春にかけての新作を中心にアーケード作品をやり込んで創作意欲を高め、その告知をお待ちくださいィ!!

（静岡県　獣帝ケノウサ君）
☆『悠久の車輪』より、鋭爪のオプス。
激しくも理知ある面差し、まさに求道者！

（宮城県　ステレオキャスター君）
☆今なお目を惹く、人気のマリー嬢。
もっと新作での出番もほしいところ！

自由、つまり無限ゲームの楽しみ方

最近『DDR』でほかのプレイヤーさんのプレイを見てて思うこと、それは「スコアにこだわり過ぎてませんか？」という点です。

チャートの上昇目的、もしくは指定したライバルのスコアを超えるためにハイスコアを目指すことは決して悪いとは思いませんが、BEMANIシリーズにあって『DDR』の唯一無二の点、それは「音を奏でる」のではなく、「音に合わせる」ことだと私は思っています。高難度曲をハイスコアでクリアするのも注目されますが、たまには息抜き感覚で「魅せるプレイ」もいかがでしょうか？　新たな発見があるかもしれませんよ。

ちなみに私は、『Will』や『バタフライ』を振付けプレイやってます。決して怪しい者ではないので、県南のプレイヤーさん、見掛けたら声を掛けてみてください（笑）。

（岡山県　Dj りりあ君）

☆たしかに一つの「自己流」だけにこだわっては、ゲームの面白さは一面からしか見えませんね。ちょっと普段と違うプレイの仕方、やってみると意外な発見があるのでは!?

そうして「新たな発見」ができましたら、その旨ぜひご投稿をば！

自虐じゃないのよ!?空耳&誤植アワー

『BBCS』にて最初、ハザマの蛟竜烈華斬（みずちれっかざん）を自分は「みちづれっかざん」と友達に言って爆笑されました……。

この間違いをしたのは、私だけではないはず（汗）。

（新潟県　伊李亜。さん）

☆最近某PSPの四人協力ゲームで、こういう感じの技名を言い間違えまくっている人間ならここに約一名おります……（汗）。

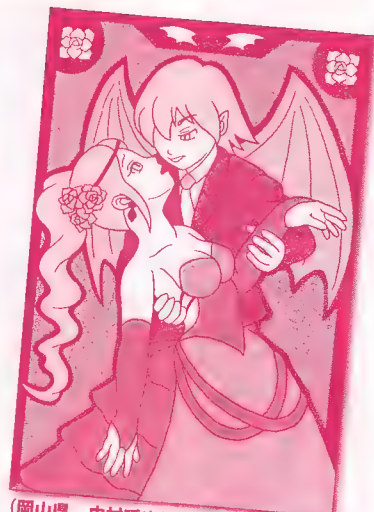
A-Fro中斬利が始まりましたが、この前大喜利で木久扇さんが「ゲーセンのクレーンゲームで木久蔵ラーメン登場」と言ってました。

……マジで？

（富山県　流火季月さん）

☆こちらは空耳と疑わざるを得ない情報、調べてみたら本当っぽいですな……。いざ、本当にマズイのかアーケーダーの舌が審判する時!!

去る日、アルカディア115号を読んでいて見付けちまった！

115号の075ページ（ギャルズアイランド 萌え魂）の記事にて、「女装した美少女」なる一文を発見!!

……女装した美少女って、普通に美少女だよね？　さすがアルカディア、メスト時代から色あせることのない誤植精神……感服です！

いつか自分のP.N「態」（さまって読む）が「熊」と誤植されるんじゃないかと、ワクワクするぜ。

（群馬県　「熊じゃないよ態だよ、でも誤植してもいいよ」君）

☆ちぃッ、気付かれ……ゲフンゲフン、ま、毎度ながら数々の誤植、申し開きもございませぬッ（汗）。

むしろ開き直って、10周年企画で誤植辞典を（以降偉い人が折檻）

（岡山県　中村呼次男君）
☆幻想の夜に、血の記憶が浮かぶ。
今宵のダンスパートナーは、あなた……？

かなり集まったので途中経過報告！

10周年企画案

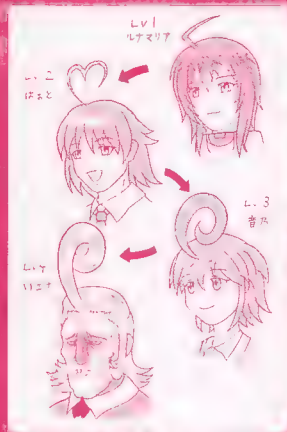
●現在編集テーブルに挙がっている企画案

アフロズ地方ゲーセン行脚	イラストコンテスト企画 ・某新鋭画像サイトとの提携 ・キャラ人気投票を兼ねる
投稿者集会ダイナマイト（続編）	
アフロ劇場	
レゲー宿旅行ツアー（旅費自腹）	バンザイイラスト大集合
ゲーセンノートリレー	単発特集リターンズ
全アーケードキャラ人気投票	編集者にインタビューなど

[illegible]

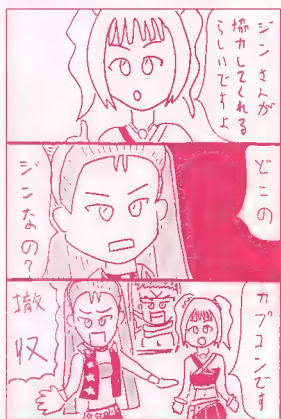
A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は投稿後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

[illegible]はこのコーナーの名前が「中瀑布」だったことを!! 以来10年、モノクロページのネタ部分を扱い続ける当「大瀑布」は、10周年間近の今日も無意味にKIAIのネクストダッシュで突き進むのデッスン。

（大阪府　作左君）

（大阪府　せのお東君）
☆本気で2年くらい絶好調だった記憶が。そして音乃さん、狙って言ってない感満点。

A-Fro漫画道場

漫画で伝えりゃ万国共通、そんな想いがあったとかないとかで生み出された当コーナー。つまるところ、アーケードゲームを題材にした漫画の森なのさ。

（長野県　LEG君）
☆秦兄弟や不破刃が来る可能性も。だれか『BB』のジンさん呼んできて!

（広島県　温井川天祐さん）
☆豆や恵方巻きを食べ、タオ大満足。その陰のリアル『泣いた赤鬼』にホロリ。

（奈良県　てつみん君）
☆むしろビットっぽかった気も……。クーラと入れ替わっても違和感なし!?

（東京都　あるばキチョウ君）
☆今なおシケギャグの寒波は続く……。言わせねぇよ感漂う最後のコマに合掌!

2月特集?

突撃チョコタンク♪

2月といえばバレンタイン。当「漫画道場」にも、それらしい愛らしい作品が寄せられましたのでチョコっとご紹介♪

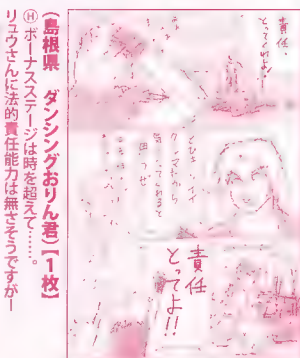
（愛媛県　バカパンさん）
☆城ゲージをめぐるシーソーゲーム・ラヴ。ギブアンドテイクが陥陣営の基本なのよ!

SGの国からもチョコ♪

（東京都　かのこさん）
☆知謀の士が送るチョコシケ奥義3連発。某丞相のシケギャグスヘックの高さに敬礼!

A-Fro 中斬利（ちゅうぎり）

お題のセリフをタイトル以外に必ず入れる、大喜利形式の漫画コーナーがこちら。今回のお題は「責任とってよ」!

（神奈川県　未虎さん）【1枚】
☆ミッドナイトブリスで一同変身の図! むしろ責任取らないでという意見が多数かと。

（島根県　ダンシングおりん君）【1枚】
Ⓗボーナスステージは時を超えて……。リュウさんに法的責任能力は無さそうですが—

（宮城県　はなやか涼子君）【1枚】
☆やたらドラマティックな疾走感! どう責任取れというの、アニスさん。

（福岡県　赤松セリさん）【2枚】
☆賢い司馬懿さんでも回避できなかった罠。この伏兵攻撃は、知力20オーバーだ、ぜ……。

今回の募集お題

合体するぞ

今回ははなやか涼子君からいただいたお題で募集です。ペンネーム後ろの、座布団枚数が溜まるといいことが!?

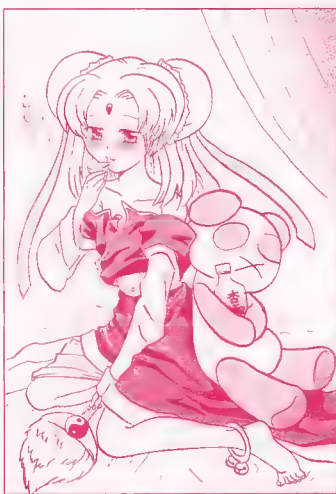
A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本! ○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

久々にッ！　拡大ッ!!

ゲルエ♡ロス村

有史以前から健全エロスを追い求め、現在に至る当コーナー。年齢制限無しの雑誌で、僕らはどこまで行くのだろう……。

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆セーラー服の限界に挑戦ッ!?
独自のチラリズムが世界ぐらい救えそう。

（大阪府　華南さん）
☆何ッ!?　あえて今、雀牌パズル『長江』の孔明さんだとッ!?　ほろ酔い上気ほっぺは、エ村神器の一つです！（多分）

（新潟県　相ケ瀬滿さん）Ⓐ
☆見つめられるだけで、惑わされるその視線。在るだけで美と艶が立ち上る、なんて危険なレイディーズ！

合体超人・プリエロス村

（栃木県　長坡るいさん）
☆プリセルが今月休業なのでこちらで。衣装設定に忠実なんです。なんです！

（茨城県　山キョー君）
☆格闘技にはアクシデントが付き物。
これはK.　O.したってことでよかとですね？

（宮城県　銀漢君）
☆一瞬ドキッとさせられる一枚。しかしボディースーツ着てるから無問題！

実はいたふんどし部顧問

我らが「ふんどし部」に、顧問の先生がいた!?　DTOがなぜかドシフンー丁で、悩めるリュータに迫る！　前作掲載号は自力で探せィ!!（コラ）

あなたの悩み解決します!?

（静岡県　あいのさん）
☆実は前の話には「続」と書いてあった！　無事完結!?　参考までに、元ネタはネプチューンの原田氏のキャラです。

MM悩解決 アーケード

近未来のお台場を描く話題作、その名も『サイバー台場ァー』というネタはさておき、今月もアンケートなどで寄せられた読者の声を紹介ナリ。

5歳のころ、インベーダーブームだった当時に「スペースインベーダー」からプレイしています。
「インベーダー」以外では、「ギャラクシーウォーズ」や「ヘッドオン」とかもプレイしていました。

（東京都　よしみ君）

[illegible]

冴姫に新タメの技が追加されたという記事を見て、ときめいてしまった人。お互い若くねえなー。

（埼玉県　AC30号君）

[illegible]

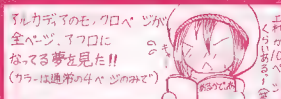
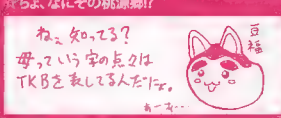
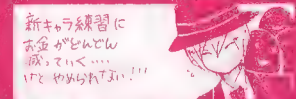
ところでふんどし部顧問は、三島平八かユリアンの二択ですか？

（茨城県　吉本正（仮名）君）

[illegible]

↑（宮崎県　ブラックウッド君）
☆普通に1回転投げとか出せそうよね。

↑（埼玉県　タピオカ君）
☆浸透したら全機体へビガになる。

↑（福島県　森国泉さん）
☆ちょ、なにその桃源郷!?

↑（千葉県　ともさん）
☆今こそスパーリングモードの時！

↑（奈良県　てつみん君）
[illegible]

↑（愛知県　木田優さん）
[illegible]

Shake The アフロッヅ

ちくわ　一年以上かけて、罰ゲーム確定ですな。
ケソ　ガンプラ用の軍資金が……えっくうぃっく。
ちくわ　それはさておき、昨年末に府中セガワールドアルカスの『閃サム』大会に行ってきたとです！
げっつ☆　おお、それはなかなかナイスな種目！
ちくわ　投稿者のあるばキチョウ君がメールで教えてくれまして、行ったら司会もあるば君でしたぜ。
ケソ　ふむ、ちなみに思い出のシーンを述べよ。
ちくわ　大斬りの瞬間はもちろん、五光成功や見事な心眼刀、優勝が猛千代など、始終盛り上がりまくりですよ！　それでいて初プレイの参加者がいたりと、アットホーム感が吉でした。第2回もぜひ！
編集尾崎　なるほど、今回原稿が遅れた理由は……。
ちくわ単体　ヴァー!?（『沙羅曼蛇』ボス風昇天）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**2月16日（火）必着！**　応募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

杏野はるなの Lady's Game Center

女性のアーケードゲームライターである閃屋さんとの対談も今回で最終回。閃屋さんがライターになったばかりのころはどういう状況だったのかをたっぷりと聞いてみました。楽しい時間だったのでおしゃべりし過ぎちゃいました♥

杏野はるな
PROFILE
ゲーム業界に彗星のごとく(?)現れたレトロゲームアイドル。その外見とは裏腹に、本人が産まれる前のレトロゲームや関連グッズ収集の情熱や、テクニックの上達ぶりは見るものの[illegible]させ、不思議な世界へいざなう。格闘ゲームからシューティングゲームまで幅広いジャンルのゲームに手を出しまくっている。

今月のお客様 閃屋さん（後編）

杏：今月もよろしくお願いします。
閃：よろしくお願いします。
杏：今と10年くらい前のゲーム雑誌って、どれくらい規制が違ったかっていうのが気になっているんですよ。昔はそんなに無かったのか、そのころから規制はあったのか、とか。
閃：『GAMEST』時代はそれこそ業務用ゲームの仕事だけだったので、家庭用ゲームの方は分からないですけど、かなりいい加減だった気がしますね（笑）。
杏：（笑）。
閃：大手メーカーの場合だと編集さんがメーカーの人とやりとりをして、そこからきっちりと「今月は何面まで」ってやってるときもありました。でも今は「このキャラの公開はダメ」とかありますよね。
杏：ありますね。
閃：そういうのは当時は無くて、こちらで「この月は何面まで」って決めてやっている感じでしたね。
杏：昔だと、とある雑誌ではボスまで出しちゃったりとかありましたよね。
閃：最近の雑誌では絶対にあり得ないですよね。
杏：最近は規制も厳しいから、ライターさんはその規制の中で気を遣って書いているのかなと思ってしまうんですけど。

閃：最近は自分も型にはめようとしてやってた気がします。ライターを始めたばかりのころに「レビュー記事書いて」って言われて書いたことがあるんですけど、入ったばかりでいろいろと指導されたりするのかと思っていたら、その書いた文章がそのまま掲載されてしまって、怖かったですね。「これでいいの？」というところからスタートでした。『GAMEST』が月刊から月二回刊に変わるか変わらないかくらいのころだったので、皆さん忙しくて教えているヒマは無いって感じで。
杏：すごいですね。ちゃんとチェックしてるヒマも無かったんでしょうね。
閃：誤植とか多かったですしね。誤植があるのが当たり前みたいな（笑）。
杏：今でも昔でも記事を書くのにゲームをプレイするのって必要だと思うんですけど、一つのゲームをどれくらいプレイして書くんですか？
閃：ものによりますね。攻略記事だと時間もかかるし、紹介記事の場合は媒体によっても違うんでしょうけど、ある程度つかめたらそこで書いていいよって場合もありますし。ただ、最近のゲームはボリュームが多いので、時間がかかりますね。
杏：格闘ゲームなのにムービーが長かったりとか（笑）。アクションゲームとかでもそうですよね。一つ面が終わったらムービーシーンみたいな。映画とゲームの差があまり無くなってきた気がします。
閃：なんかうれしいですね（笑）。
杏：なにがうれしいんですか？
閃：ムービーが長いとか私も感じるんですけど、若い人だとムービーが無いと文句を言う人が多かったんですよ。他の媒体の若い女性のカメラマンさんが「ドラクエはつまらない。しゃべらないから」って言ってたのが衝撃だったんですよ。
杏：昔は昔で説明書が無かったりするのもゲームのうちの一つで楽しめたのになぁ。両方の良さはあるので、どの年代の人にも昔と今のゲームの面白さを体験してほしいですね！
杏：ゲームのジャンルは何が好きなんですか？
閃：私はガンシューしかやってなかったんですけど、ガンコンを持って、こう構えて、店によってセンサーの調子が違うとかそういう攻略をやってましたね。
杏：そこまで細かく調べていらっしゃるのですか!?
閃：家庭用でも出ていますけど、やっぱりアーケードでやる方がいいですよね。銃もリアルですし。海外だと規制が厳しくて銃がピンク色に塗られていたりするんですよ。

杏：へー、そうなんですか！
閃：そうなんですよ。誰でも銃が使える国だと、リアルにし過ぎると、本物を向けられても分からなかったりしますから。パッと見たときにすぐにおもちゃだって分かるようにしているんですよ。
杏：海外のゲームセンターに行ったときでも、そこまで注目したことが無かったですね。私が知っているのはバリ島くらいしかないので、なんちゃってゲームセンターみたいな感じでしたし（笑）。
閃：なるほど（笑）。
杏：女性の方とライティングについてお話する機会も滅多にあることじゃないので、ついついいろいろなお話をしちゃいました。
閃：私もゲームにかかわる女性の方とこんなにお話をしたことが無かったからすごく楽しかったです。ついついおしゃべりしてしまいました。
杏：今度、ぜひ一緒にお仕事をしましょう！
閃：ぜひぜひ、こちらこそお願いします。
杏：今日はありがとうございました。
閃：ありがとうございました。

ウメハラコラム 道

2D格闘ゲーム界のカリスマ・ウメハラが読者からの質問に答えるこのコーナー。今回は格闘ゲームの大事な要素の一つである「飛び道具」についての質問に答えるぞ。"いつ"、"どのタイミングで"撃つのか、「ウメ波動」の根幹に迫る！

ウメハラ

[illegible] EVO Championship Series [illegible]

モリカワ

[illegible]

今月の質問

波動拳の上手な撃ち方を教えて下さい。

（質問者：ダメ波動さん）

ウメハラの撃つ波動拳は、なぜ跳び込まれないのか？　ウメハラの対戦動画を見た人は、その疑問を抱くハズ。ウメハラ本人の口から、その疑問に答えてくれたのだから読まなきゃソンだぞ！

弾をうまく撃つ方法を考える前に 格ゲーにおける飛び道具の役割を知れ

モ：今回の質問は『波動拳の上手な撃ち方を教えてください』です。

ウ：対戦に関する質問は前にもあったけど、具体的な質問は今回が初めてだね。

モ：やっぱりウメハラといえば、相手が跳んだときには撃ってない魔法の弾（波動拳）！　っていうようなイメージを持っている人が多いと思う。以前は俺もそうだった。ある程度格ゲーがうまくなると、相手が最速で跳んでも対空が間に合う弾なんかに代表される『安全な弾』と、跳ばれたら大ダメージをくらう『危険な弾』の切り分けができてくるよね。安全な弾はもちろん撃っていく。でも普通の人は、危険な弾をガンガン撃っていってもなかなか成果が伴わないから、ウメハラみたいに危険な場面でガンガン撃つというのができないんだよ。

ウ：なるほどね。弾は読まれると大ダメージをくらってしまうから、上級者になるほど危険な弾を撃たなくなる傾向にあるよね。

モ：うん。でも対戦の中では、そういう弾も撃っていかなきゃいけないのは俺も分かる。一般人の一つの弾の撃ち方として聞いてほしいんだけど、俺がかつてストリートファイター ZERO 3でリュウを使い始めてウメハラ動画を見まくっていた時期に、そういう一見危険に見える波動拳が何でこれほど通るんだろうって考えたんだ。まず思ったのは、ウメハラならではの経験や読みで片付ける前に、何か技術があるんじゃないかってこと。最初に気づいたのは、『確認撃ち』。割と、ウメハラが開幕波動拳を撃つかどうか、一度撃った後に次の波動を連打するかどうか、そして相手からするとそれを跳ぶかガードするかっていうその一瞬の選択にとらわれてしまいがちな場面で、ウメハラは一瞬、本当にほんの一瞬、相手が跳んでないことを確認して、次の弾を撃っていることが結構あるように見えた。お互いウロウロしてる時に生で撃つにしても、前歩き確認とかね。相手が前に歩いてきた＝その瞬間は地上戦をしようとしてる可能性が高いわけだからね。ウメハラはそういった状況確認のスピードも並外れて早いから、半ば最速連打しているかのように見えてしまったりするんだよね。実際、これに気づいてから跳ばれることはかなり減った。

ウ：確かにそれも波動の撃ち方の一つではあるけど、結局やっぱり一つの技術に過ぎないよね。本質とは言えない。弾をうまく撃つ方法を考える前に、格ゲーにおける飛び道具の役割を知らないといけないんだよ。

「波動拳を撃つ」という行為は自分にとって、相手にとってどういう意味を持つのか、そこを知らなければうまく波動拳を撃てない。

格ゲーは立場の違いを楽しむもの その違いが一番分かりやすいのが飛び道具

ウ：まず遠距離戦が生まれる。ブロッキングのあるストリートファイターⅢや3Dゲームには無い駆け引きだよね。遠距離があることで近距離戦の意味も大きく変わってくる。飛び道具を両者が持っていないときは、攻め時があいまいになってしまうんだよね。でも、どちらかのキャラが遠距離戦ができるとしたら、近距離でしか闘えない方は接近時には攻めなきゃいけないでしょう？　これは対戦を面白くする上で欠かせない要素だよ。基本的に格ゲーは立場の違いを楽しむものだからね。その証拠に大抵の場合、同キャラ対戦ってつまらないでしょ？　そして各キャラの違いを一番分かりやすくしてるのが飛び道具だと思うんだよね。格ゲーの始まりは初代ストリートファイターⅡだけど、もし飛び道具がなかったら凄くつまらないし、あんな大ヒットは無かったんじゃないかと思うよ。たって飛び道具が無かったら攻め損でしょ？　何もしなくたって体力減らされる心配が無いんだからね。実際、先に攻めた方が負ける組み合わせを大会でやったらすべてのラウンドでお互い何もせずドローが続いたため、ジャンケンで決着をつけたという話を聞いた事もある。

モ：そりゃひどい（笑）。

ウ：でしょ？　一つのエピソードとしては面白いけど普段からそんな対戦するわけにはいかないからね。だから飛び道具というのは2D格ゲーを面白くするために欠かせない要素なんだよ。もちろん飛び道具以外でも同じ様な役割さえあれば問題無いよ。ヴァンパイアシリーズのように中段が強力だったりガードクラッシュがあったりすればね。積極的に行動する理由が無いと面白くないのは格ゲーに限ったことじゃないよね。将棋やチェスだって自分のターンになったら何らかの行動をしなきゃいけないわけだ。もし将棋にトランプのようなパスがあったら途端につまらなくなってしまうんじゃないかな。中には飛び道具が強いと行動が制限されて自由度が下がるからよくないと言う人も居るけど、遠距離戦が得意なキャラと近距離戦が得意なキャラが闘うからストーリーが生まれるんだよね。何のストーリーも無かったら相手の行動なんて読みようが無いよ。お互い行動を制限しあうからこそ工夫が生まれるし強者と弱者を見極める事ができるんだ。

モ：なるほどね。つまり飛び道具というのは相手に強制力を持たせるもので、その強制力こそが格ゲーのだいご味ってことだね。

ウ：そういうこと。でも最近の2D格闘ゲームは飛び道具を弱くする傾向にあるよね。見てから避けるのが簡単だったり反撃できたり。じゃあ中距離や近距離を楽しむ工夫がされてるのかというとそういうわけでもない。飛び道具の無い初代ストリートファイターⅡのようなゲームが今ごろ発売されるんだから呆れるよね。誤解されないように言っておくけど飛び道具キャラを強くしろって言ってるんじゃないからね。飛び道具をある程度強くしたらそれ以外の部分はちゃんと弱くしなきゃいけない。要はメリハリが大事ってこと。

モ：それに関しては俺も同意見だなー。お互い行動する必要の無い組み合わせは観てる方もつまらないし、時間だけが無駄に過ぎていってゲーセンにとってもうれしい状況とは言えないからね（笑）。

そのキャラの最終的な目的は何なのか 目的が分からなきゃリスクのある技は怖い

ウ：まあそんな大事な飛び道具だけど、皆撃たんよねー。根性ねーよホント(笑)。
モ：いや僕も怖くて撃ってないです(笑)。　すいません。
ウ：んじゃ教えてあげるからよく聞くように(笑)。まず大事なのは、そのキャラの最終的な目的は何なのかを考えること。ラウンドを取ることとか言うなよ(笑)。それは全キャラそうなんだから。そうじゃなくてラウンドを取る上で最も効率の良い状況や技は何なのかを考えろってこと。飛び道具はあくまでその目的達成の手段にすぎない。ところが皆飛び道具の撃ち方を考えるとき、飛び道具単体を見て頭を悩ましてるんだよね。目的が分からなきゃあんなリスクのある技、怖いに決まってるわな。
モ：目的と手段を履き違えちゃいけないと。その瞬間だけのリスクリターンにとらわれず、もっと大きな視点を持ってその先にしっかりとリターンがあると思えば強気に撃つことができるもんね。でもその目的って具体的にどういう行動なの？
ウ：これはゲームやキャラによってさまざまだけど、比較的どのゲームにも共通することで言えば『相手を画面端に追い詰める』ってことだろうね。ストリートファイターⅡXのリュウ対ガイルを例に出すと分かりやすい。画面中央で闘っているうちはリュウ側はガイルに決定的なダメージを与えることができないんだけど、一度画面端に追い詰めると猛ラッシュをかけることができる。この組み合わせでリュウ側の最も強力な武器は、大足払いキャンセル波動。大足払いがヒットすればダウンさせれるし、ガードの上からでも相当な距離ガイルを画面端に追いやることができる。でもガイルにはソニックブームという強力な飛び道具があるから、接近するにはうまく波動拳も使わなきゃいけない。整理すると、ラウンドを取るために最も効率良いのが相手を画面端に追い詰めること。そして、画面端に追い詰めるのに最も有効なのが大足払い波動、そして大足払いを当てに行く権利を獲得するために必要なのが波動拳ということ。ねっ？　飛び道具っていうのは自分を有利にするために使う補助的な物であって目的そのものではないんだよ。
モ：そう言われると、冒頭の『確認撃ち』にしても、一回一回の弾を通すにはある程度有効な技術だけど、そこにとらわれて全体の流れの中で弾の役割を考えようとする思考が欠けてたことが自覚できてきた。木を見て森を見ない弾の撃ち方だったんだな(笑)。他にコツは何か無いの？　あるんだろ？　隠すなよ。教えろよ。
ウ：コツってわけじゃないけど、俺が飛び道具キャラに魅力を感じるようになったキッカケを話そうか。俺がまだストリートファイターⅡXばかりやっていたころに、あるプレイヤーに出会った。その人は当時強くて俺は完敗だった。まあ飛び道具に関しては師匠って言っていいだろうね。ある時その人はこう言った。『ウメよー。俺はストリートファイターⅡ'のころには気づいてたのよ、このゲームは弾だってな。このゲームってよく見るとキャラが地上に居ない時間って一瞬なんだよな。だから俺はその一瞬だけ撃ってなきゃいいんだなって思ったんだよ。そうすりゃ負けねーべ』ってね。この話を聞いたときに「アッ」て思ったよ。実にシンプルだけどストリートファイターⅡの真理を突いたセリフだよね。彼のように一見複雑に見える物事を単純化して言葉にするというのは対戦ではとても大事だよ。モリカワさんが最初に言ったように飛び道具を撃つのは勇気がいる。だから、それを続けるには信じられる物が必要なんだ。俺が飛び道具を撃ち続けられる理由は、『撃ち続けることこそが最大の安全』という確信があるからなんだよ。でも皆そうは考えてないんだろうね。飛び道具は例えると乗り物のような物なんだよ。事故が怖いからといって利用しないわけにはいかないでしょ？　でも飛び道具のときは怖がっちゃう。これはまだ格ゲーの歴史が浅く、皆が飛び道具が安全という認識を持っていないからなんだ。まあ最近のゲームでは当てはまらないけどさ。

波動拳を撃つのが目的ではない。波動拳はあくまで目的を達成するための手段として活用するものなのだ！

俺が飛び道具を撃ち続けられる理由は 撃ち続けることこそが最大の安全という確信があるから

ウメハラが語る「対空昇龍」の撃ち方!

ストリートファイターシリーズのリュウの技と言えば、もう一つ大事な昇龍拳がある。波動拳のことを聞いたのだから、当然昇龍拳のことだって聞いてみたくなるってものですよね！

モ：飛び道具に関連することだけど、どうしたらあんなに対空昇龍拳出せるの？　俺たちは地上に意識を回し過ぎると、跳びに反応できなくなっちゃうんだよね。よく、上と下への意識配分といった言い方をされるところだね。アナタ本当にいつでも昇龍拳出るじゃないですか。あれどうなってんだよ(笑)。
ウ：これもキッカケがあるよ。昔ストリートファイターⅡXかとてもうまい人がいてね。その人のプレイを　目見たいと思っていたんだけど、初めて見たときザンギと対戦してたのね。当時ザンギの跳びを確実に昇龍で返してる人は見たことが無かったんだけど、その人は完璧に対空してたんだ。しかも最速のターボ4でね。この時を境に意地でも昇龍拳を出そうとするようになったんだよ。初めは失敗してボコボコ跳びをくらったけどね。でも上だけ見て闘っていたらそのうち出せるようになってきて、気付いたら上を見なくても出せるようになってたよ。まあ反復しかないんじゃない？　これぱっかりは。
モ：やっぱりそうかー。んじゃついでに喋っちゃおうか？　お前博打昇龍拳当て過ぎだろ。あれはどうやってんだよ。教えろよ。
ウ：んー、やっぱ才能？
モ：ワハハ(笑)。
ウ：まあそれは冗談だけど、これもキッカケあるんすよ。
モ：ほほう。聞かせてください。
ウ：これまたストリートファイターⅡなんすけど、知り合いがこう言ったんすよ。『昔、博打昇龍拳当てるのだけ異常にうまい奴がいた』ってね。俺がその話聞いた時にはその人はもうストリートファイターⅡやめてたから実際に見ることはできなかったんだけど、何としても修得したかったからいろいろ想像しながら試してみたんだよね。自信がついたころに、知り合いに博打昇龍拳をさんざん当てて『その人もこんな感じだった？』って聞いたら驚いてたよ。想像で修得するしかなかったから苦労したよ。あっごめん。やっぱ天才だわ。
モ：黙れよコイツ。
ウ：真面目な話、ある程度センスは要るかもしれないけど努力すれば狙い目は分かってくるもんだよ。
モ：つーかアナタのプレイって一見凄い読みを当ててるように見えてやりたいことやってるだけの時ない？
ウ：え？　例えば？
モ：前にカプエス2で対戦してるのを見てたときだけど、ケンの前キャン鉈落とし蹴り（もともとスキの少ない技で、前転キャンセルというテクニックを使って無敵時間を付加して出すことにより、強力な牽制技になる。）のスキにベガのスライディングで何度も反撃してたのね。確かに最大ダメージかもしれないけど、無理しなくても別にもっと簡単な技で反撃してもいいじゃんっていう場面で、スライディング。スラなんて失敗すればリスク大きいんだからさ。他にも最近だと、ウメハラが出演してるGOD'S GARDEN感想戦の動画を見たんだけど、フォルテ戦でやたら前に歩いてる場面があったじゃん。あれとか完全にやりたいだけだろって(笑)。
ウ：あーなるほど。そういうこと。あれは主張だね。格ゲーってある程度上達すると主張のぶつかりあいになると思うんだよね。俺の方が正しいとか、美しいとか、高度だとかね。ただ勝つだけなら皆最強キャラを選ぶはずだからね。でも実際にはそうじゃない。プレイを通して自分を表現したいからキャラやプレイスタイルに違いが出るんだよね。例えばスライディングで反撃するには読みや反応がとても大事でしょ？　常にできるわけじゃない。だからこそできるときにはやらなきゃいけないと思っているんだよね。だって実際にやらなきゃ伝わらないじゃない。いくら読めてた、反応できてたって口で言ったってそれが画面に反映されなきゃだれにも伝わらない。それじゃ本当の自分を表現した事にはならないんじゃないかな？　少なくとも俺はそう考えているんだよね。GOD'S GARDENの前歩きにしたってそうだよ。相手が消極的になっていると思ったから歩いたんだ。勝ち負けだけを見たら直接意味のある行動じゃないかもしれないけど、分かったのならやらなきゃ。そういう小さな事の積み重ねが良い試合を生むんだから。

何度も反復練習をして、昇龍拳を当てるタイミングをつかもう。千里の道も一歩から、の言葉の通り、いきなりうまくはなれない。

ウメハラへの質問募集!

ウメハラへの質問は巻末のアンケートハガキの自由欄にお書きいただくか、もしくはこちらのメールアドレスまで送ってください、たくさんの質問をお待ちしております。メールアドレス：post_arcadia@arcadiamagazine.com

海の王様 猛者通信 ～雪の魔王編～

ハリス10号2010年のパラノイア

よし分かった！ 『ぱちんこ民主党』を作れば、支持団体へのアッピルや党の収益にもなるしウッハウハじゃね？ なんて考えには及びもつかないジ☆ダップセは、2010年もマイペソで頑張ります。

文:ジ☆ダップセ キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ
アンジェラスのごとき死に様に心動かされたのが運の尽き。出銭王国のAttache地獄が今再びリアルブートして襲い来る！ 最近のジャンプは高いと思う。

ケソ
こまけえことはいいからとっと国際裁判所に来やが、レイとのプレッシャーを放ちつつ、プロジェクトティバソのロケテ8時間待ちにシッコチビリング。

タキョス
『怪バス』はプレイ時間60時間超、全クエストを完膚無きまでに終わらせ、もうやることが無くなっちまった猛者担当編集。次は『神喰い』でもやるか……。

FISH ON：01

難事件はおまかせ！ 学園探偵メリー＆ハリー

Becoming wrapped in mystery.

ケソ　ひどいやひどいや！ 「今週のジャンプ買ってきてくださいよ」って頼んだら、赤○ジャンプを買ってくるなんて！

まさ　最近のジャンプは350円もするのか。やけに高いっぺれ～とは思っていたが、まったく別物だったとは。

イタキョ　子供から「ガンプラ買ってきてね！」と頼まれたオヤジが、超銀河伝説バイソン（1/76スケール）を買って帰るようなネタだな。

まさ　それはともかく、今年最初の猛者になるんだがね。気が付くと今年はもう2010年を数えティールじゃ、あ、ねえかあ。

ケソ　やべ、やっべ！ 人類絶滅まであと2年しか無いじゃないディスカ（投刃）！

イタキョ　1999年を突破したと思ったら、今度の絶滅リミットは2012年か。社会不安をアオリーＱしまくって得している輩が、きっとどこかに居るんだろうな。

まさ　2012年といえば、我らの業界的には『サイキックフォース2012』なんだがね。確かあの話は、2010年から始まっておったと思うがどうか。

ケソ　ですね。超能力集団ノアが、サイキッカーの主権確立を叫んで決起するのが2010年、すなわち今年ってワケです。

イタキョ　幸いにして、うちの近所じゃサイキッカーが顔真っ赤にしてカチコミに来やがったとかいう話は聞かねえな。

まさ　あの作品の中では、サイキッカーはマイノリティで迫害されているという設定だったか。微妙に霊能力者も交じっいてたようだったが。

ケソ　往々にして、超能力者ってのは人類を救うために戦うか、迫害されるかの二択ですね。

イタキョ　なんともリスキーな職業だなオイ。

ケソ　『サイキックフォース』が出たころは、すんげえ未来のお話だと思ってたんですけどねえ。気が付くと、もう現実が追い着いてるし。

まさ　あと10年もすれば、ロボがバットを振り回したりフォークボールを投げる『2020スーパーベースボール』の世界が到来するという寸法さね。

イタキョ　まだ『ロボレス2001』の世界を通過してねえからそりゃ無理だ。

まさ　ムス。ならば今回は、アーケードゲームの舞台となった年代を並べてみながら、モセル式世界年表でも作ってみるかね。

イタキョ　なんか、とんでもなく凄惨な年表になりそうだな。

ケソ　んじゃ、思い付くままに年代を書き出してみますか。

FISH ON：02

歴史探訪トンネルRPG

Butterfly effect.

まさ　SNKGで、アーケーダー必修の歴史年表ができ上がったがどうか。

ケソ　……な、何という愛と戦いの歴史……！

イタキョ　戦いばっかで愛はそんなに無ぇような気がするぞ。

まさ　ストーリーに西暦が明記してある作品をつらつらと書き出してみたのだがね。調べてみると「近未来」とか「世紀末」とか「200×年」とかいうあいまいな表記が多くてな。

イタキョ　タイトルに年代そのものが書いてあるのは分かりやすいな。『1942』とか『NAM-1975』とかさ。

ケソ　20世紀に入っての最初の年号ゲーは『エンパイアシティ：1931』ですな。時代を先取りし過ぎたギャングFPSです。

イタキョ　ファミコンに移植された際には"マグナム危機一髪"とかビッグマグナム黒岩先生（ヤッさん主演）的なサブタイが付いいてたよな。

まさ　その後は第二次世界大戦に突入し、『1941』、『1942』、『1943』、『1943改』、『1944』と終戦間際までカプコンの19シリーズが続いていくさなあ。

ケソ　日本史のテストでの「ミッドウェイ海戦」は19シリーズのおかげで暗記できていたような気がします。

イタキョ　終戦の1945では彩京のストライカーズシリーズにバトンタッチするんだな。

ケソ　あれ？ ニンウォリの話って、ゲームが発売された年の近未来設定なんですね。5年後くらい？

まさ　当時は中東問題の激化に加え冷戦まっさかり、ペレストロイカ直前ということもあり、社会情勢的にいろいろと不穏な空気が渦巻いていたっぺれ～。近い将来になんらかのブレイクスルーが起こることを皆が予感していたのかもしれぬ。

イタキョ　ゲームのストーリーや設定は、当時の風潮などをわりかし反映しているのかもしれねえな。

まさ　さすがに1999年は戦乱まっこと極まれり、という人類絶滅ラッシュアワーだな。

ケソ　ハルマゲドンのオリンピック状態や！

イタキョ　……その中には、貴様のジャンファイト敗北がもたらした新声社大爆破も交ざっているんだが。

ケソ　ハハッ、ワロス。

イタキョ　おいおい、『空牙』や『狼牙』って、2000年前後の話なのかよ。もーちょい未来だと思ってたぜ。

まさ　『狼牙』が発売された年が1993年だったので、その7年後にあの世界が来るとデコのスタッフは見積もっていたんだな。

イタキョ　いくらなんでも未来に希望を持ち過ぎ。

ケソ　今年は『サイキックフォース』のほか、『堕落天使』のお話の年でもあるんですね。

まさ　リアルドス竜が響きわたる記念すべき一年さね。

イタキョ　つってもまあ、壬生灰児やタロウは人類絶滅には絡んでこないだろ。

ケソ　近々に迫ってるカタストロフといえば、2042年のネメシス襲来はヤバイっすね。

まさ　人類が妥協という名の平和を選ぶ年さね。

イタキョ　それを切り抜けても、今度はグランドマスターによる世界支配が待ってるのか。こりゃ気が休まる暇も無えな。

ケソ　2050年近辺にもなると、人類の宇宙進出も盛んになりますね。

まさ　しかし宇宙にも危険はいっぱいさな。人類の行く先に安寧の地は

人類何回滅ぶんだよ！ モセル世界線年表（20世紀以降編）

アーケードゲームにおける衝撃の年表。テストに出るぞ！

年	出来事
1931年	エンパイア市でギャングどもがハッスル（『エンパイア シティ：1931』）
1942年	日本軍の巨大兵器「亜也虎」出撃（『1942』）
1945年	秘密組織CANYとストライカーズ交戦（『ストライカーズ1945』
1968年	秘密組織ゲルドラ壊滅（『ローリングサンダー』）
1975年	ベトナムでマックリー博士救出作戦（『NAM-1975』）
1993年	魔王バングラー暗殺（『ニンジャウォリアーズ』）
	溝口誠、全地球爆拳闘大会に強制参加（『ファイターズヒストリー』）
1994年	キング・オブ・ファイターズ開催（『ザ・キング・オブファイターズ'94』）
1998年	国際特殊諜報機関「VSSE」、NDI社を強制捜査（『タイムクライシス2』）
	キュリアン邸事件発生（『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』）
1999年	第一次ラグナロック戦役（『空牙』）
	攻性ナノマシンとストライカーズ交戦（『ストライカーズ1999』）
	ジャンメスト敗北。新声社大爆破（『対戦ホットギミック3』）
	第二次湾岸戦争勃発（『グリッドシーカー』）
2001年	第二次ラグナロック戦役（『ウルフファング』）
	ロボットレスリング開催（『ロボレス2001』
2004年	テロ集団「シュツルム」、スティールガンナーにより制圧（『スティールガンナー』）
2005年	特定犯罪第568号（式神の城事件）発生（『式神の城』）
2010年	超能力市民団体ノア決起（『サイキックフォース』）
	歴史保安警察捜査員レイカ、ルーダを追ってタイムスリップ（『タイムギャル』）
	第4区画の黒い翼とEDENの地上げ屋が抗争（『堕落天使』）
2012年	マイト少年、未来からやってくる（『サイキックフォース2012』）
2015年	豪血寺当主決定戦開催（『グルーブオンファイト』）
2018年	対ESP犯罪機関「JUDGE」と犯罪組織「夜叉」抗争勃発（『エスプレイド』）
2020年	スーパーベースボール開催（『2020スーパーベースボール』）
	スーパー戦闘機出撃（『トライゴン』）
2042年	ネメシス、地球圏へ侵攻（『メタルブラック』）
2048年	特A級ストライダーの飛竜によりグランドマスター暗殺（『ストライダー飛竜』）
2056年	尽星重工軌道事業部防衛2課出撃（『蒼穹紅蓮隊』）
2067年	パーソナルビーグルによるデスマッチ開催（『サイバースレッド』）
2074年	人類とGEARとの全面戦争「聖戦」勃発（『ギルティギア』シリーズ）
2199年	銀河系より35000光年の距離に浮遊大陸発見（『アサルト』）
	ラグナ・ザ・ブラッドエッジ、カクヅチに出現（『ブレイブルー』）
2249年	惑星スタンで奇病発生（『X-マルチプライ』）
2281年	地球連合軍とライア公国軍残党との抗争勃発（『パワードギア』）
2309年	火星、独立宣言（『マーズマトリックス』）
2520年	「石のような物体」により人類消失（『レイディアントシルバーガン』）
4096年	守草シズル、端末スーツ小次郎でテロリストと交戦（『ラジルギ』）
2XXXX年	地殻変動により地球オワタ（『ガイアクルセイダーズ』）

無いのか……。

イタキョ　なんだよ、『ラジルギ』って限りなく現代に近い近未来の話じゃなかったのか？

まさ　画面のグラフィックは近未来っぺえ感じだが、ストーリーは割とフュチャリさな。

イタキョ　銀河英雄伝説は西暦2801年が宇宙暦1年なんだが、ラジルギはそれより先を行ってたのかよ。

ケソ　現在確認しているところでは、正確な年数は出てないのですが『ガイアクルセイダーズ』の2XXXX年が西暦では一番未来候補ですかね。

イタキョ　西暦2万年って、このペースでいくと人類は100回くらい滅んでいるだろ！

FISH ON：03

戦い終わって～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

ケソ　こうして見ると、ノアの決起だけじゃなく、2010年以降もイベントてんこ盛りですね。

まさ　個人的には危機また危機のレゾキゆえ「命が100万個欲しいぜぇ」（by『ウォリアーブレード』）といった感じさね。

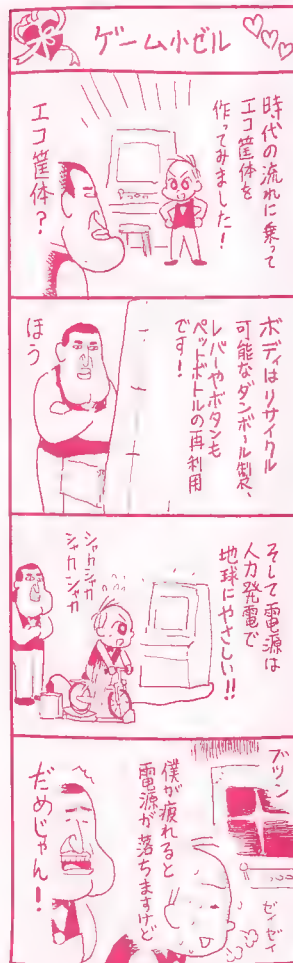
ケソ　ひょっとすると、今年一斉に人類が超能力に目覚めて、本当に『サイキックフォース』みたいな世界になるかもしれませんYO！

まさ　ホフム。それなら我は……、Xbox360ソフトの実績を瞬時に解除する超能力が欲しいさね。

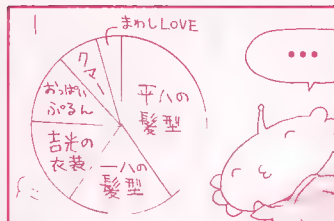
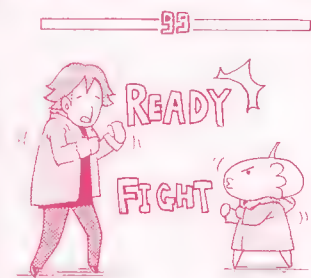
ケソ　僕はガチャガチャでレアを引ける能力が欲しいのです！

イタキョ　やっすいサイキッカーだな……。でもまぁ、そのレベルの超能力者なら、世界は混乱しないから安心か。

まさ　SNKGで。

（つづく）

運否天賦編集便り

ういす。今回文中に「狼牙」が出てきて、反射的に「牙狼」かと思ってしまった末期症状のイタキョ～だ。さてさて、本来ならサイキック元年ということで「超能力」をネタに天野先生に似顔絵を発注したんだが、その後年末進行のあおりで予定がグチャリスになり、結局年号ネタになったというオチ。まぁ、猛者らしいっちゃ猛者らしいんだけど。次号辺りで取材モノやりたいけど、来月は28日までしか無いから厳しいかも……!

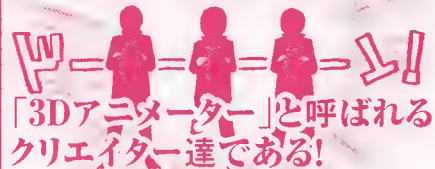
皆さんは鉄拳といえば何を思い出しますか?

そのカッコイイ動き、キャラクターモーションを作っている人達は…

ドーーーーーーン!

「3Dアニメーター」と呼ばれるクリエイター達である!

海外では「モーション」ってのがわかりにくいらしいです

業界ミステリー 発見ツアー

はみゅーたとらいあんぐる!

第七回
鉄拳15周年スペシャル!
キャラに命を吹きこむ魔法使い
3Dアニメーターとは!!??

葉生田采丸

ゲ～ムはナ～ムコ～

バンダイナムコ

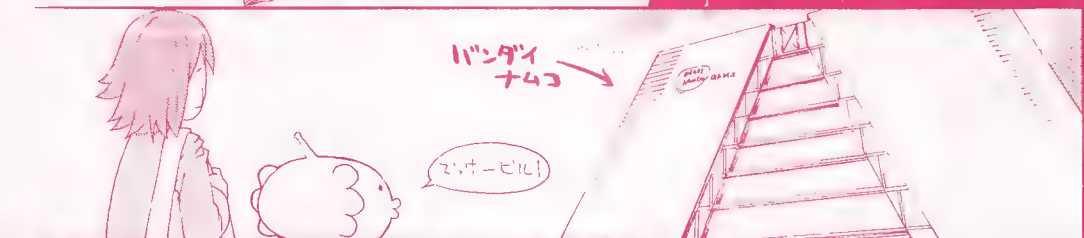
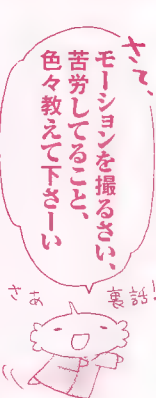
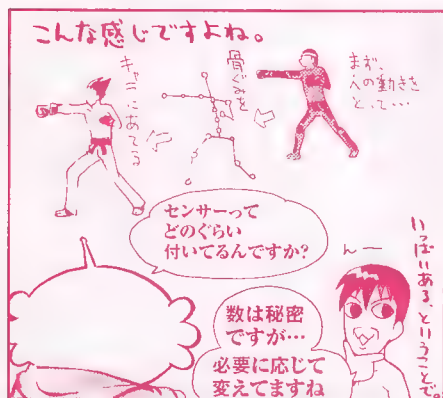
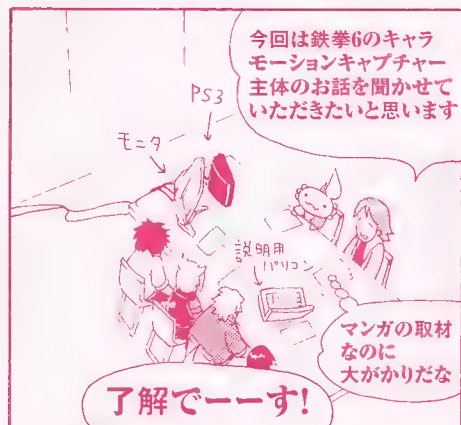
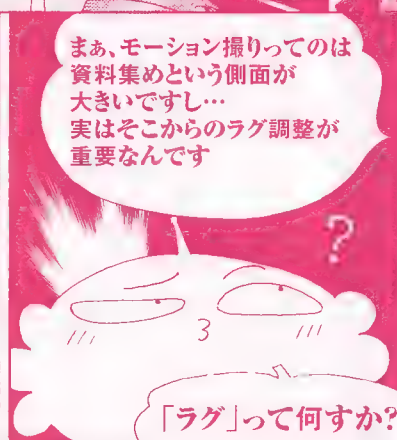
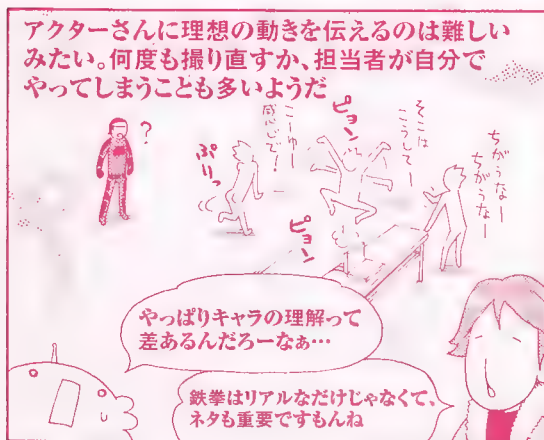
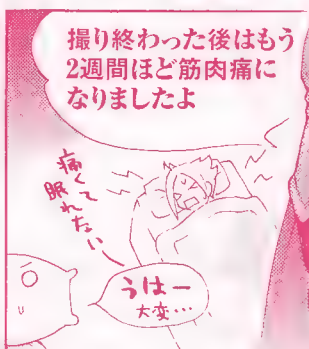
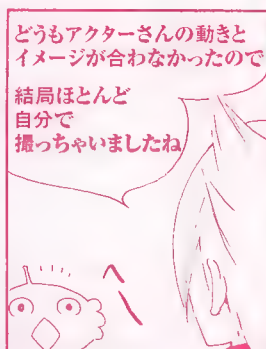
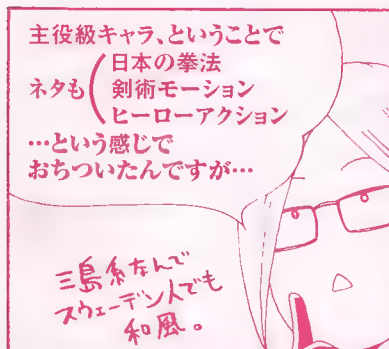
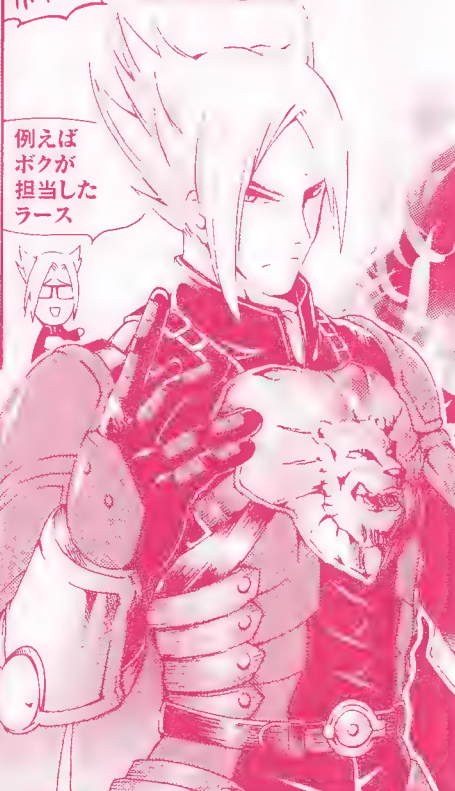
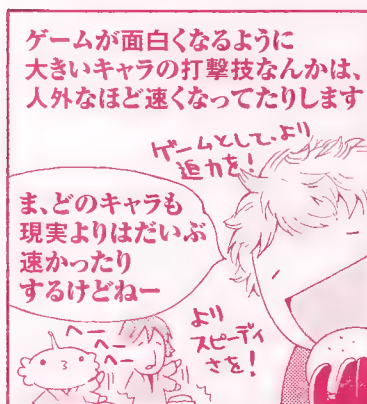
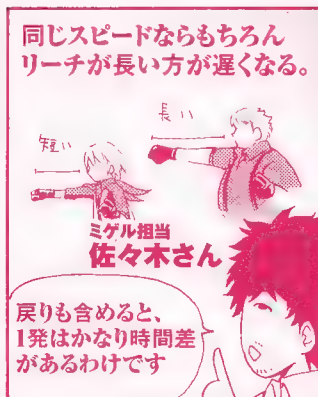
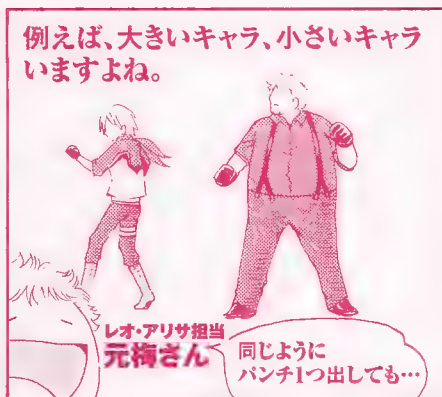
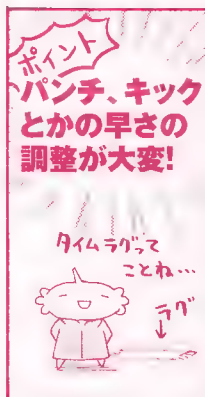
ズラ～～り

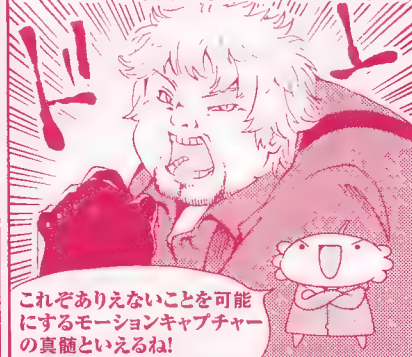
どーもー!

鉄拳モーションスタッフオールスターズ

うおっ とらいあんぐる史上最多!

よろしくっス!

※キャプチャー元のアクションをやる人

インタビューこぼれ話 ラースの技の中で剣術を参考にモーションが作られたのは、デルタ・カッター()の3発目、シェブロンスラッシュ()、イマジナリーナンバー()など。改めて見てみると、刀による斬りや突きのようなモーションになっているのが分かるはずだ。一方、日本の拳法を参考にした技は、ワンツーパンチ()、アウトポスト()、レッドスプライト()、各種投げ技などがある。

一八こぼれ話。

「風神拳」はプロジェクトリーダーの原田さんがモーションをいじらせないらしい。モーションチーム『三島使いのこだわりは異常!』

インタビューこぼれ話 アリサは開発当初、ロボット娘という設定しか決まっておらず、モーション作りはかなり難航。いくつかの技に見られるフィギュアスケートの動きは、その名残とのこと。だが、ダメ元で作って提出した変型などのギミックにGOサインが出てからは、一気にモーション作りが進んだそうだ。

あぁ、夢が広がるなぁ!

・老人をキャプチャーした未来の平八
・トラをキャプチャーしたライオン
・おすぎをキャプチャーしたピーコ

あんまり変わりませんよ…それ

ギャップがいいんですよ!

それと「面白い動き」といえばザフィーナははずせないでしょう

あれは…

実は「ベリーダンス」を参考に動きをとり入れてるんですよ

えー!?

マジで

腰をふりまくるダンスだ!

だからあんなにくねくねしてたのかーーなるほどね!

言われてみれば衣装もそれっぽいしー

おーやってるやってる

ムービー

ちなみにアクターさんはこの女性の方。

蟷螂拳使いの、ダンスもめっちゃ得意な方です

キャプチャってすごいなー

ある意味これだけやってると

「ありえない」とかって鉄拳にとってほめ言葉だよね

意図的にやってますからねぇ

っていうか…女性+蟷螂拳+ベリーダンスって…どんだけレアな人なんだ…

取材終了。

インタビューこぼれ話 動きのキモは3Dアニメーターさんだが、もちろん「鉄拳」のキャラはほかにも多くのスタッフに支えられて出来上がっている。たとえば髪の毛やマントなどは、モデリング担当のスタッフが動きや質感を調整。ゲームバランスに影響する部分は調整担当のスタッフがチェックし、3Dアニメーターにフィードバックするそうだ。「後ろタッシュのモーションで手が前に出ているとそこに攻撃が当たってしまうので、手を引っ込めて!」といった要望もあったとか。

Let Us Cling Together!

鉄拳を支えた大会文化
その成熟と変遷について

格闘ゲームの歴史は、プレイヤーの歴史の積み重ねである。そのプレイヤーの熱きエネルギーが集約され、高密度な形として実現するのが「大会」だ。本記事は、この大会の歴史を、時代とともに振り返っていくコーナーである。

すべてはここから始まった!

プレイマックス新宿店

（1995年当時の店内の様子）

プレイマックス新宿店――。鉄拳をこよなく愛するプレイヤーなら、だれもが聞いたことのある名前である。初代『鉄拳』の時代からナムコ系列の店として営業していたこの店舗は、新宿のど真ん中という立地条件の良さもあり、鉄拳を中心として大きなにぎわいをみせていくようになる。そしてある年、当時店員だった佐野氏が声をかけ、全国各地のプレイヤーを集めた大きな大会を開催。この年から、年に一回の“日本全国からプレイヤーが集まる大会”が恒例となり、プレイマックスは全国のプレイヤーの「巡礼の地」となった。みなに愛されたゲームセンターが「鉄拳の聖地」と呼ばれるようになったゆえんである。

プレイマックスが中心だった全国大会

『鉄拳』～『鉄拳TT』中期の間は、「楽しむ」対戦、「魅せる」対戦が主流の時代。そのため、大会は「だれが一番強いのかを決める場」ではなく、「コミュニケーションの場」としての意味合いが強かった。勝敗ではなくテクニックを重視した「男前大会」。キャラ限定の大会や、コスプレイヤーを集めた大会などなど、さまざまなイベントが開催されていたことからもそれがうかがえる。

HISTORY MILESTONE ①

「チャン・イクス」の衝撃

高速ステステからの二択、スカし風神拳、間合い取りなど、既に完成の域に達していた動きから、いまだに彼を尊敬するプレイヤーは多く、韓国本土でも伝説の存在らしい。

それを大きく変えるきっかけとなったのが、韓国プレイヤー「チャン・イクス」の来日だった。世界大会の優勝者である「ソク・ドンミン」と一緒に来日した「チャン・イクス」。当時のプレイヤーたちが彼に挑むも、なすすべなく惨敗。「チャン」は野試合で100試合以上をこなし、なんと「無敗」という結果を残して帰国していったのである。これに奮起した日本のプレイヤーたちは、「何でもあり」のガチ対戦で腕を磨くようになっていく。

そして五カ月後。プレイマックスで行われた大会に、「チャン」「ソク」「パク」の３名の韓国勢が招待される。これを迎え撃つために、日々腕を磨いていた日本勢だが、大会は「韓国勢の１位、２位、３位独占」という屈辱的な結果に終わる。

ここから日本のトッププレイヤーたちは奮起し、「打倒韓国」を目標に、研究・研さんを積み重ねていくことになる。この辺りから、次第に日本の鉄拳界全体にも、「勝利至上主義」が定着していくことになるのである。

年	月	出来事
1994	12月	『鉄拳』稼動
1995	8月	『鉄拳2』稼動
1996	12月	プレイマックス年末大会 開催 優勝：「仮面しょりだー」（ヘイハチ）
1997	3月	『鉄拳3』稼動
	12月	プレイマックス年末大会 開催 優勝：「ストッキング若井」（キング）
1998	12月	横浜スーパーシティ年末大会 開催 優勝：「しゃくらあ3」（ガンジャック）
1999	7月	『鉄拳タッグトーナメント』（以下『鉄拳TT』）稼動
	?月	『鉄拳TT』公式全国大会 開催 優勝：「堂園」（ロウ、ジュニア）
	11月	世界大会開催 「ソク・ドンミン」優勝 日本からは、[illegible]が参加
	12月	プレイマックス年末大会 開催 優勝：「堂園[illegible]」（クマ、ヘイハチ）
2000	3月	韓国勢来日 「チャン・イクス」野試合で100戦以上して無敗
	8月	韓国勢2度目の来日 プレイマックスでの大会で、韓国勢3人が上位3位を占める
	12月	プレイマックス年末大会 開催 優勝：「ジンクー」（ジン、ヘイハチ）

プレイマックス閉店と大会文化の拡散&進化

『鉄拳TT』中期から、真剣勝負が主流になってきた鉄拳界。聖地プレイマックスでも、時代の流れに合わせた「実力勝負」のイベントが増えていった。大会の優勝者と防衛王者がベルトをかけて闘う「ベルト杯」は、『鉄拳TT』から『鉄拳4』にかけて数年以上続いた名物企画。店内には歴代王者の名が飾られており、大会の歴史を感じさせてくれた。そのほか、8回に分けた大会の入賞回数で勝者を決める「ランキングバトル」が何度も行われるなど、積極的な大会運営でプレイヤーのモチベーションに答えてきたプレイマックス。

しかし、一般プレイヤーが寄り付かなかった『鉄拳4』時代。聖地とまで呼ばれたプレイマックスも、大会時には盛り上がりをみせるものの、イベントの無い平日にはほとんどお客が来ないという状況が続いていた。そして――ついにそのときはやってくる。――プレイマックス閉店。その知らせは瞬く間に全国を駆け巡り、多くのプレイヤーが新宿に集結した。長い間、『鉄拳』を盛り上げ続けてくれた名店の終わりに多くの人が悲しんだが、終わりがあれば始まりもあるのが世の常。プレイマックス閉店後間もなく『鉄拳5』が稼動し、大会文化は新しいステージへと突入していく。

のプレイヤーが集まった。ちなみに、跡地

新たなる脈動 格ゲー総合大会「闘劇」始動

プレイマックスが閉店し、恒例となっていた年末の全国大会も終了。ちょうど同時期、これに代わる存在として浮上してきたのが、アルカディア主催の格闘ゲーム全国大会「闘劇」である。複数タイトルの大会を同時開催する闘劇だが、その規模は国内だけでなく世界のプレイヤーもエントリーするほどの規模に。多くのプレイヤーは、これを目標に腕を磨くようになっていく。

『鉄拳4』で、タイトル初の闘劇覇者となったのは「タケヤマ」(ジン)。このときはまだ海外勢の参加は無く、日本勢のみによる大会であった。そして事件が起きたのは2005年。「闘劇'05」で、32名中たった一人だった韓国勢の「NIN」(スティーブ)がノーマークながらにあれよあれよと勝ち上がり、そのまま優勝してしまったのである。クルクルと回り続けるスティーブの二択をくらい続け、起き攻めで倒されていく日本勢。その光景は、五年前に味わった「チャン・イクスの衝撃」の再来のようであった。

HISTORY MILESTONE ❷

NINの悪夢

当時はまだ、スティーブの強さがあまり認識されていなかった。そんな中、多くの「ネタ」を搭載して突如現れたのが「NIN」だった。

軍総杯から始まった「手作りの大会」

大会の歴史を語る上で欠かせないのが「軍総杯」の存在である。舞台となる「埼玉POPY」は、もともと小さな大会を開いて地元のプレイヤー同士で盛り上がっていた。しかし、「軍総杯」と銘打った5on5を開催したところ事態は急変。関東のトッププレイヤーたちが数多く参加しただけでなく、本店である「新潟POPY」から多数の北陸プレイヤーが参戦したため、予想以上の盛り上がりを見せたのである。

こうして一躍有名になった「軍総杯」は、回を増すごとに参加者を増やし、最終的には350人を超す「鉄拳界最大のお祭り」にまで成長したのである。こうした大会の裏には、それを影で支えた人たちの努力がある。blogでの告知や大会準備に惜しみない努力を尽くしたPOPYスタッフ、パンフレットの執筆に協力したプレイヤー。こうした人々が垂らした汗と苦労の結晶が、「奇跡」とまで呼ばれた第五回軍総杯を作り上げたのである。

HISTORY MILESTONE ❸

第五回軍総杯

「闘劇'06」後の野試合において、悪魔的なまでの強さを見せ付けた「qudans」(デビルジン)を招待し、「日本vs.韓国」を色濃く出した5on5大会。開催前から大きな話題を呼び、関東、関西ともにそれぞれのドリームチームを結成してエントリー。まさに「頂上決戦」と呼ぶにふさわしい名勝負の続出に、観客は酔いしれた。いまだに「史上最高の大会」と呼ばれる伝説の大会である。

2001

- 8月 『鉄拳4』稼動
- 9月 大江戸鉄拳夏祭り(オフィシャル全国大会) 開催 / 優勝:「垂れ乳厳竜」(シャオユウ)
- 12月 プレイマックス年末大会 開催 / 優勝:「垂れ乳厳竜」(シャオユウ) ※韓国勢も出場予定だったが(「maddog――n」「kid-jin」など)直前で中止。

2002

- 12月 プレイマックス年末大会 開催 / 優勝:「垂れ乳厳竜」(シャオユウ)

2003

- 12月 プレイマックス年末大会 開催 / 優勝:「SDZ」(ブライアン)

2004

- 5月 闘劇'04 開催 / 優勝:「タケヤマ」(ジン)
- 11月 『鉄拳5』稼動

2005

- 5月 闘劇'05 開催 / 優勝:「NIN」(スティーブ)
- 7月 『鉄拳5』version5.1稼動
- 12月 『鉄拳5 DR』稼動

2006

- 5月 闘劇'06 開催 / 優勝:「NoRespect」「ユウ」「ショウ」「ジロー」

各地で盛り上がる5on5

「軍総杯」が大成功したことを受けて、「〜杯」と銘打った大会が各地で開催されるようになった。中でも名を馳せたのは京都a-choで行われた「マタドール杯」と、富山ハローワールドで行われた「マスター富山杯」。

「マタドール杯」は、関西のトッププレイヤー「マタドール」が中心となって始まった5on5。「関西vs関東」という分かりやすい構図で盛り上がり、参加者は数百人単位にのぼった。ちなみに、大会は関西のドリームチームが三連覇している。

「マスター富山杯」は、北陸のプレイヤーが力を合わせて開催。地方開催ながら、スムーズな大会進行や力の入った宣伝が特徴的な大会である。第三回大会には、450人を超す参加者が詰めかけた。

HISTORY MILESTONE ❹

マスター富山杯

富山という地方で、最大規模の大会が行われることの意味は大きい。また、運営面ノウハウの面などでも、現在の市井で開かれる大会とは一線を画し、シーンをけん引する存在となりつつある。

変化が訪れた日韓関係

これまでお互いに「打倒韓国」、「打倒日本」を掲げ、ライバル関係を維持していた日本と韓国。ここに、今までとは違ったお互いのあり方を示したのが韓国のプレイヤー「ソヨンドリ」である。

韓国の古参三島使いとして活躍する「ソヨンドリ」は、「闘劇'07」において日本のプレイヤー「タケヤマ」「RAUM」とチームを組んで参戦。日韓混合という闘劇でも非常に珍しいチーム構成ながら、目を見張るような活躍でベスト4進出を決める。そして壇上の舞台では「日本人、韓国人ではなく、一人の鉄拳人として〜」という名言を残したのである。くしくも、準決勝の対戦相手は韓国代表チーム。同胞との対戦にいろいろと思うところはあったかもしれないが、自分の言葉通り「一人の鉄拳人として」全力を尽くし、3人抜きという結果で決勝の舞台まで駒を進めた。

ライバル関係であっても、『鉄拳』というゲームを愛する気持ちは一つ。最初は敵対心の強かった両国だが、今では「良きライバル」として交流も盛ん。長期休暇を利用して、日本に「鉄拳留学」をする韓国のプレイヤーも居るほどだ。

「チャンの衝撃」から早10年。もはや、日本と韓国の間に壁は無い。

闘劇予選は、全試合3タテという圧倒的強さで通過。「ヨン様」という愛称で親しまれる、鉄拳親善大使的な人（中央）。

そしてこれから

「プレイマックス」、「埼玉POPY」という皆に親しまれたゲームセンターが閉店し、今、大きな大会として存続しているのは「闘劇」と「マスター富山杯」だけであるのが現状。散発的に大規模5on5イベントが開催されることはあるものの、さまざまな理由から一定以上の規模と定期性を持った大会はなかなか出てきていない。

東京、大阪という二大都市がありながら、富山という地方都市が業界を引っ張っているのは、これまでのシーンを振り返ってみた場合、少々寂しいような気もする。

15年という歳月を経て、さまざまな文化を作り上げてきた鉄拳業界。今後は一体だれが、どのように声をあげて動いていくのか、注目したい。

また、次のページに掲載する、元プレイマックス店員・佐野氏のインタビューで話題に上った「普段ゲームセンターに来ないような人たちを、どう呼び込むか」という視点に立ったイベントが減少傾向にあるのも、少々残念に感じられる。

大会文化は、ここ数年で恐らく新たな曲がり角にさしかかっている。果たして、その先にはどのような未来が待っているのか。さまざまなことに思いを馳せつつ、今回はここで筆を置こうと思う。

現在は、闘劇のような大型イベントでも、そのあり方を新たに模索しなければならない（写真は昨年のもの）。

2007

- 1月　第5回軍総杯 開催
- [illegible]「200[illegible]」「[illegible]」「[illegible]」「[illegible]」
- 5月　闘劇'07 開催
- 優勝：「キョウサイ人的」「マタドール」「たいぞー」「二代目メンストリュウ」［illegible］
- 7月　第1回マスター富山杯 開催
- 優勝：「ノイストップ大学」「フリプリ丸」「にっしん」「ミスター」「玉」「ダメ正」
- 12月　『鉄拳6』稼動

2008

- 5月　闘劇'08 開催
- 優勝：「ロエクリコリ」「★yoo→sama★」「はぁぐぅ」「ペコス」
- 9月　第2回マスター富山杯
- 優勝：「[illegible]」「[illegible]」「師丸」「テッシュ」「たいぞー」「[illegible]ン」「ストリカ[illegible]」
- 12月　『鉄拳6BR』稼働

2009

- 8月　闘劇'09 開催
- 優勝：「テンコウバイン」「RAUM」「ジュンチャン」「ほよた」
- 9月　第3回マスター富山杯
- 優勝：「関東タンスクラブ」「[illegible]」「グレート本[illegible]」「しょうちゃん」「ノビ」「オクウンクス」

2010

PLAY BACK! PLAYMAX!

プレイマックス名物店員物語

特別インタビュー あのころ、佐野さんが居た!

伝説の店舗「新宿プレイマックス」。かつてこの店には、数々のイベントを立ち上げ、鉄拳の歴史とともに歩み、またそれを育ててきた名物店員が居た。このページで紹介するのが、その佐野氏である。氏に当時の思い出を、現同僚「こうすけ」氏と一緒に語ってもらった。

店員としてのスタート

──まず、佐野さんがプレイマックス(以下マックス)で働くようになった経緯をお聞かせください。

佐野：初代『鉄拳』の末期、大学生だったころですね。新宿でバイトを探そうって思って、最初はSEGA系列のお店に面接行ったんですけど「髪が長いとダメです」って言われて(笑)。で、次は「ミカド」に行ったんだけど、ここでは「店員は募集していない」って言われて。で、いろいろ探してて、結局たどりついたのがプレイマックス。そのころはまだナムコの系列って知らなくてね。何でもやってやろうって気持ちだったんだけど、そしたら『鉄拳』っていうのがあって。これがまた、すごい人気になっちゃった。その辺りからですね。

──当時の『鉄拳』の人気はやはりすごかったのでしょうか?

佐野：アーケードの『鉄拳』だけだったころは、まだ3、4人の常連が居ただけだったんですよ。だけど、家庭用が爆発的に売れて、そこからすぐ『鉄拳2』が出て。そこからは、もうすごい勢いでしたね。

──プレイマックスといえば、年末の大会が有名ですが、これが開かれるようにになった経緯などについて教えてください。

佐野：『2』のころ、既に「年末に大会をやろう」という形の案として出来上がっていました。あのころは、今に比べて紙媒体ってメチャクチャ宣伝効果があったんですが、知り合いの雑誌関係者にお願いして、宣伝してもらいました。そうしたら、すごい人が集まっちゃってね(笑)。当時、大会というもの自体が少なかったというのもあるんだろうけど。だから、「ムック発売記念」なんていって、ムックで大会の宣伝してもらって、それに便乗して大会を開いたりしていました(笑)。

当時のイベントを振り返って

──当時は、さまざまなイベントを開いていた印象がありましたが……。

佐野：『鉄拳2』でいろいろやってきて、『鉄拳3』のころには「理想の大会像」みたいなものが出来上がったんですよ。あとはいかにその理想に近付けていくかを試行錯誤しました。ただ、それとは違う「普段来ないお客さんを呼ぶ」っていう目的でのイベントは、いろいろやりましたね。

──コスプレのイベントとか。

佐野：そうですね。「器用貧乏大会」とか「カップル大会」とか、とにかくバリエーションを考えましたよ。カップル大会は、男女のペアじゃなきゃ出られない大会なんだけど「男が女装するのはOK」とか。

こうすけ：すごい時代だ(笑)。

佐野：あとはね、そのころはファランの人気がすごかったから、ファランのモーションキャプチャーをしてる人(テコンドー家の黄秀一氏)を呼んで、演舞したり瓦割ってもらったりっていうイベントもやりました。そのころは向こうもテコンドーを広めようと真剣で、「こういう風に見せた方が盛り上がるんじゃないか」なんて意見を出してくれたり、打ち合わせを何度もしたので、数多くやったイベントの中でも特に印象に残ってます。あれを見た女の子のが、道場に通うようになっちゃたりね(笑)。個人的な好みでいうと、ガチな大会の方が好きだったりするんですけどね。

ファランの動きの元となった黄秀一氏。当時の貴重な一枚

韓国勢についての思い出を語る

──マックスといえば、やはり「チャン・イクス組み手」の印象が強いのですが、韓国勢を呼んだときは、どのような動きがあったのでしょうか?

佐野：「チャン」ってよく話題になるんだけど、実は、『鉄拳3』のころにも韓国勢を呼んでるんですよね。

──それは知りませんでした。そのときはどんな印象でした?

佐野：そのときも、メチャクチャ強かったですよ。ネットか何かで知ったプレイヤーが居て、それで呼んだんですけど。

──「チャン・イクス」の印象は?

佐野：「チャン」本人よりも、韓国レバー(韓国で使われているレバーは、国内のものとは形状もプレイ感覚も異なる)の準備がすごく大変で、記憶に残っていますね。今でこそ、闘劇とか大規模な大会でのレバー交換は当たり前になってるけど、昔は初めてのことで、全部一人でやらなくちゃいけなかったから。向こう(韓国側)もすごくこだわりが強くて、「レバーに連動するパフォーマンスってのを考えてるんだなぁ」というのがすごく伝わってきましたね。だから、こっちも半端なことはできなかった。

──レバーが原因で本領を発揮できずに負けたとしたら、韓国側のみならず、日本側も残念に感じるでしょうね。

佐野：だから、この時は「日本勢が負けた」っていうショックよりも「自分が用意したレバーで、韓国勢がちゃんと実力を発揮してくれた!」という思いの方が強かったですね。オペレーター側としては『鉄拳』がどうだとか、プレイヤーがどうだとか言うことはできないから、とにかく「来た球を最高のスイングで打ち返す」ってことだけをずっと考えていたんですよ。そのスタンスは、今でも変わらないですね

プレイヤーへの思い

──当時、印象に残っているというプレイヤーは居ますか?

佐野：うーんいろいろ居るけど……。

こうすけ：「新宿ムタ」とか覚えてます? 凄いプレイをしたプレイヤーに、おしろいだか、お歯黒だかを塗りつけるという(笑)。

90年代のマックス。プレイヤーたちの熱気が満ちあふれていた店内。

佐野：居た! 居た(笑)! いや、昔は面白いやつが多かったんですよ(一同笑)。それはさておき、印象に残ってるというのとは少し違いますが、応援していた、という意味では「たいぞー」かなぁ。最初は弱かったんだけど、どんどん強くなってくのが見てて分かったから「勝ってほしいな」って思ってましたね。

こうすけ：僕は、初めて会話した鉄拳プレイヤーが「たいぞー」だったんですよ。当時(『TT』が稼働していたころ)、タイムリリースってシステムがありましたよね。そのシステム、キャラ選択画面に出る一週間前からランダムセレクトならそのキャラを選べたんですよね。それで、「たいぞー」がまだ使えないはずのカズヤを使ってて。「それどうやって選ぶんですか」って聞いたんです。そしたら、ランダムセレクトで500円くらいかけて選んでたんですよね(笑)。当時、まだ高校生でお金もあまり持ってなかったと思うんだけど……。本当に鉄拳好きなんだよね。アイツ。

佐野：あと、最近だと「ノビ」ですね。あのドラグノフを初めて見たときは感動したね。それで、ドラグノフのカード作っちゃったんですよ。(笑)。

──ご自身でも鉄拳はプレイされるようですが、メインキャラはだれなんですか?

佐野：ホールとかは昔から使っていますが、どのキャラもまんべんなく使いますよ。カード23枚くらい持ってるのかな?

こうすけ：いや、持ち過ぎでしょ(笑)。

──かなりプレイされているんですね。

佐野：すごいプレイを見ていると、「あ、俺もあのキャラ使って、ああいう動きをしてみたい!」と思うんですよね(笑)。だから、店に来てくれて、そういう「人を感動させるようなプレイ」を目の前で見せてくれれば、もうこれ以上のことは無いくらい幸せですよね。

──最後に、いま鉄拳をプレイしているプレイヤーの皆さんに一言お願いします。

佐野：さきほど、「チャン」の話のときにも同じようなことを言いましたが、オペレーターにできることって、プレイヤーさんに最高の環境を用意することだけなんですよね。だから、言うとすれば「僕はみんなのために最高の環境を用意しているから、いつでも遊びに来てよ!」ですね(笑)。

(2010年1月某日　巣鴨の居酒屋にて)

GUEST
佐野和弘氏(左)
こうすけ氏(右)

現在、佐野氏はナムコ系列のプレイシティキャロット巣鴨店のスタッフとして勤務中。こうすけ氏らとともに、シーンを盛り上げるようなイベントを企画しているようだ。なお、同店では現在ランキングバトルを開催中。右の店舗URLに大会情報が掲載されてるので、東京近郊のプレイヤーは、参加してみてほしい。

■勤務店情報：プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1～B2
☎03-3943-6735
http://www.namco.co.jp/amusement/loc/sugamo

緊急大会告知!

3月20～21日の間、プレイシティキャロット巣鴨店にて、選抜メンバー同士の対抗戦「紅白鉄祭」と、5on5大会が開催されることとなった。近隣の鉄拳プレイヤーはぜひともお誘い合わせの上、参加されたし!

思い出話MAX 店員時代、エディのコスプレをして盛り上げに一役買っていた佐野氏。勤務時間が夜だったため日焼けしておらず、エディの褐色の肌を再現するために、茶色いファンデーションを体中に塗っていたとのこと。プレイマックスにはシャワー室がなかったため、そのままの格好で家に帰っていたとか(笑)。氏の「やれることはなんでもやる」というスタンスが如実に現れているエピソードだ。

15年前、一つのゲームが生まれた。
"鉄拳"と名付けられたそのゲームは、多くの人に愛され、
またそれを愛する人たちの間をつないでいった……。

本ページでは、かねてより「鉄拳」シリーズを愛し続け、
それによって結びつけられ、心許せる仲間たちを得て、
素晴らしい人生を歩んで来た方々にお集まりいただき、
各作品にまつわる思い出や、思い入れを語っていただいた。
以下、そのお話をご覧いただきたい――。

NO "TEKKEN", NO Life

※かつて鉄拳の聖地と呼ばれた「PLAYMAX新宿店」跡地にて。現在はカラオケ店「BIG ECHO新宿西口店」になっている。

15年前のあの場所で――豪華メンバーで贈る特別座談会

俺たちが愛した鉄拳

当初は大苦戦!? 初代『鉄拳』の思い出

松井：それでは、これまでの思い出ということで、タイトルごとにを見ていきますか。まず、一番最初の『鉄拳』。リリースは1994年の12月ですね。

原田：私はプレイヤーあがりだと思ってる人が多いらしいんだけど、実は最初っからナムコの社員だったんですよね。ナムコには『ナックルヘッズ』というアーケードタイトルがあったんだ。あまりヒットしなかったんだけど、これが鉄拳プロジェクトのルーツの一つ。その後『鉄拳』が同じくアーケードでリリースされるんだけど、これもアーケードでは散々だったんだよ。僕が開発の先輩や職場の仲間と最初に誓ったのは、「この先10年かかってもいいからナムコの格闘ゲームをナンバーワンにしよう」ということでした。最初のころは散々だったよ、現場の最前線にいたからそれを肌で感じました。新宿に居た人はまだ良かったんだろうけど、日本全国どこ行っても対戦相手が居ないどころか撤去されていたりする。世のほとんどの人は家庭用で遊んでいた記憶しか無いんじゃないかな。

渋谷：僕はここに居るメンツの中では、唯一関西に居たんですが、やはり当時は『バーチャファイター』が優勢で『鉄拳』はそれに比べると……という状態でしたね。牛澤さんとかを知ったのなんかも、『バーチャ』がきっかけだったしね（笑）。

原田：当時は、インカムでは『バーチャ』に大きく水をあけられていましたね。ダブルスコアどころの騒ぎじゃなかった。本当に厳しかった。

牛澤：実は当時、自分は攻略ビデオのプレイヤーだったんですけど、対戦要素だけだと、ビデオ1本撮るのが非常に厳しくて、一八のタイムアタックの動画を撮ったりしていましたね。初期の作品のタイムアタックというのはなかなか面白いですよ。

渋谷：個人的に思い出深いのは、動物がキャラクターとして出てくることとかですかね。なんだこのゲーム、すげえ！　というのが、当時高校生だった僕の印象です。

牛澤：ステージ名がカラオケのテロップみたいに出るのも面白かったね。

原田：しかもあれね、スペル間違ってたりするんだよな。家庭用のとき、こっそり直したりしてた。ある程度盛り返したのは、やっぱり家庭用が出てからだよね。あのころはいろいろありましたね。どこかが出した鉄拳の攻略本を読んでいたら、対戦攻略のページに「対空技」ってう項目があって（一同爆笑）。何だよ対空って（笑）！

松井：うーん、あまりいい思い出がなさそうなので、そろそろ『鉄拳2』行きますか（笑）。家庭用が出て、わずか3カ月後ですね。

対戦シーンの充実 『鉄拳2』の思い出

原田：このころもアーケードは人気やインカムという点では一部地域を除いて苦戦したなぁ。タイムリリースキャラとか話題性はあったんだけど。

松井：『2』のころになると、毎週どこかで大会をやっていた気がしますね。

渋谷：大会が根付いてきて、関西Vs.関東という構図が出来始めたのもこの時期ですよね。当時は関西はガチンコ勝負、対する関東は魅せプレイ重視の傾向にあったと思います。当時、自分は関西だったので、悪者でしたね。

The boys are back in town

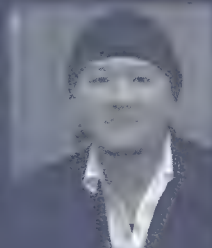
出席者紹介

株式会社バンダイナムコゲームス
鉄拳シリーズ　メインディレクター/リーダー
原田 勝弘 氏

言わずと知れた、鉄拳プロジェクトの中心人物。初代『鉄拳』、『2』時代からナムコ社員としてプロモーションやイベントを企画し新宿における鉄拳ブームの火付け役となる。『3』以降は開発のメインディレクターを務め、現在も開発プロジェクトを牽引している。

鉄拳攻略集団・卍党
「渋谷兄貴」こと
渋谷 哲也 氏

かつて『ザ・プレイステーション』（ソフトバンク）のライターとして活躍。鋭い観察眼に裏打ちされた独特の攻略スタンスで、多くの読者を獲得。格闘ゲーム攻略の歴史に大きな足跡を残した。現在は某ゲームメーカー勤務。

株式会社グループシンク代表取締役
&卍党「ストッキング松井」こと
松井 悠 氏

シリーズ初期からプレイマックス常連の強豪として知られ、数々の大会で上位入賞を果たす。卍党では中心メンバーとして活躍。現在はデザイン会社経営のかたわら、国内外でデジタルゲーム競技(e-sports)の啓蒙活動を精力的に行っている。

松井：当時はいろいろなテクニックがありましたね。ウワサや、都市伝説レベルのものもたくさんありましたが。
松井：プレイステーション版が出てから、一気に人口が増加しましたね。
原田：最終的に日本国内だけでも100万本突破したよ。実は「鉄拳」シリーズの客層は後々、海外が劇的に増加していくんだけどね。
判藤：当時は、あれだけ高い移植度で家庭用が出ることが驚きでした。
松井：家庭用で人が一気に増えましたね。このころでしょうか、プレイマックス（新宿店）の年末大会が始まったのは。
牛澤：このころで記憶に残っているのは、プレイマックスの「強者たち」。実績のある強いプレイヤーの顔と名前を、店の壁に貼り出すやつ。
原田：あれね、壁に貼り出してあげると、それまで実力はあってもマナーが悪かったプレイヤーの素行が、急に良くなるっていい効果があったんだよ（笑）。
松井：コミュニティで認められることでマナーが良くなっていくといのは面白いですね。
牛澤：自分はそのころ、バーチャをよくやっていたんだけど、バーチャは割りと強い＝正義なところがあったのね。それに対して、鉄拳はうまい＝正義だったような印象ですね。
渋谷：いい盛り上がり方をしてたよね～（しみじみ）。
牛澤：『ザ・プレイステーション』（ソフトバンクパブリッシング）で記事が始まったのもこの辺りだっけ？　個人的に、以降の「鉄拳」シリーズが、構えが多かったりとか、技に多様性があるのは渋谷党首の影響なんじゃないかと思うんだけど（笑）。
松井：あのころの党首の解析度は異常でしたね。よく失踪したりしていましたが（笑）。
牛澤：渋谷党首をあまり持ち上げ過ぎるのは気持ち悪いんだけどさ（笑）、当時の卍党はすごかったと思う。当時、俺が所属していた『ゲーメスト』は、基本的にキャラごとの攻略が中心で、あまりシステムを掘り下げることはやらなかったんだ。
渋谷：俺らは『メスト』に比べればページがはるかに少なかったから、どれだけ幅を持たせた記事を書くかが一番重要なポイントだったんだよ。逆に言うと、ああするしかなかったんだ。

飛躍の時代
『鉄拳3』の思い出

松井：さて、次は『鉄拳3』ですか。これが1997年ですね。
判藤：『3』は革命的でしたね。エディ、ファラン、シャオユウ……。
牛澤：ファランを見たときの衝撃はすごかった。構えが左右に種類あるぞ、すごいぞ！　って（笑）。
原田：『3』は『2』から時間空いてるからね。社内から強力な各プロジェクトのトップにいうようなメンバーをかき集めて作ったんだよ。当時は「ナムコVS開発部総力戦」なんて言われててね。会社辞めたり入ってきたりとか、人の出入りも本当に激しかった。で、みんな我が強いもんだから、すぐケンカになっちゃう。「本気のナムコ格ゲーを作るんだ！」って燃えてて、ケンカが無い日なんて無かった（笑）。毎日大暴れで、まさに戦場だったよ。
牛澤：ディレイ入力、先行入力が始まったのはここからだよね？
原田：そうだね。あと、技のフレームとかをちゃんと考えて作り始めたのは『3』から。でも、稼働直後の雑誌に「地上コンボ特集」なんて記事を掲載されて、引っくり返ったりしたけど（笑）。
牛澤：そういえば、『3』を『2』の19年後の世界にしたのはなぜ？
原田：ゲームシステムも根本から見直して、もうまったく新しいシリーズにする勢いだったから。あと、『鉄拳』と『鉄拳2』のダメだったところを真摯に受け止めて反省しよう、『鉄拳3』からが本当の鉄拳の始まりだ！　という意気込みがあった。タイトルだって最初は『3』はついてなくて別タイトルだったんだよ実は。今となっては言えないけど（笑）。
松井：ストーリーがハチャメチャになったのって、この辺からじゃないですか？
牛澤：急にSFっぽくなったよね。未来の話だけど。
渋谷：初めて『3』の吉光を見たとき、びっくりしちゃったよ、あれは。
原田：ゲーム内容もユーザー間や、雑誌でもすごく反響があったね。このとき初めて「よし、やっと本格的に格闘ゲームの仲間入りができたぞ！」って気がしたよ。
松井：例の論争が始まったのはこの辺りですかね？　待ちとか、チキンとか。
牛澤：このころね、“卍党vs.ゲーメスト”って企画が何かであってさ、俺たちのゲーメストチームがガチンコ系のプレイで出たら、勝った俺たちに大ブーイングが飛んできてさ（笑）。
判藤：俺ら関西勢は、当時ガチスタイルでしたね。
牛澤：関西も、役割的には俺らと同じ悪者のポジションだったよね（笑）。
判藤：当時って、「勝つための最短距離はこれだ！」というのを教える『ゲーメスト』に対して、結構批判的な声がありましたよね。
牛澤：あったね。『メスト』に載ってない技を使うことが、プレイヤーとしての独立の第一歩、みたいな風潮が。というか、当時卍党が出した『ザ・プレ』の攻略本オビのキャッチに、そういうのがあったんだよ！　もう俺、カチンと来ちゃってさ、『ザ・プレ』の編集部に電話したことがあったもん（一同爆笑）！
松井：当時は、ガチと魅せの両方ができる人が人気だった印象がありますね。バーチャは、新テクニックが強さに反映されていたけど、鉄拳は強くないけど面白い、みたいな。

あのころは、いい盛り上がり方をしていたと思うよ（渋谷）

The boys are back in town

株式会社ナムコ
「じゃくらぁ～＠鉄拳番長」こと
判藤 俊介 氏

シリーズ初期は、関西プレイヤーの重鎮として勇名を馳せた。現在はナムコ系のアミューズメント施設の運営や、スタッフの養成といった業務のかたわら、「鉄拳番長」として各地のナムコ系列店で組手イベントなどを開催している。

株式会社トリスター代表取締役
&元ゲーメストライター「GYU」こと
牛澤 庸二 氏

今は亡き『ゲーメスト』（新声社）にて、ライターとして多くのゲームを担当。現在はゲーム系書籍を扱う編集プロダクションの社長。ライター時代から「鉄拳」シリーズは、仕事、プライベートを問わず、全作品やり込んでいる。

立会人

ライター
ハメコ。

弊誌「鉄拳」シリーズのページではおなじみのライター。この日は聞き役として参加。

ライター
KEN

同じく弊誌ライター。。やっぱり聞き役として参加。

『鉄拳5』の分かりやすさってすごくいいことだと思うんです（牛澤）

話題性多し！『鉄拳TT』の思い出

松井：『TT』いきますか。1999年です。
原田：『TT』はね……。当時、ゲーセンがピンチだからなんとか新作を出せないか？　って話があって。それで最初は『鉄拳3.5』という企画を立てたんだ。『4』は開発期間的に間に合わない。開発期間はわずか3ヶ月弱しかなかったし。そこで、5分で『TT』の企画を考えたんだ。『3』のとき、計算上メモリにはあとキャラを二人置けるってことだけは分かってて。もうアイディア5分！仕様書6時間！　ですよ、これほんとに。そういえば、あのころゲーメストの人に来てもらって、意見を出してもらったりしたなぁ。体力ゲージの赤い部分が削れるのは、ゲーメストが提示したアイデアでした。
松井：いろいろな話が出てきますね。そういえば、「韓国が強いぞ」って話が出てきたのがこのころですよね。
原田：『TT』の韓国での人気はすごかった。「スタークラフトか鉄拳か？」って感じだったから。韓国といえば、チキンマーク。あれ、向こうの人は意味分かってなかったみたいでね、「なんだ、このマークは……強いプレイヤーに付くみたいだけど、たまに消えたりするけど、何なんだろう？」なんて思ってたらしいんだよね（一同爆笑）。
判藤：あれって、一体どういう仕組みだったんですか？
原田：同じ技を振る、ネガティブな行動をする、といった行動でポイントがたまるようになってて、一定ラインを越えるとマークが出る。『3』のころから強かった技にもポイントを割り振ってて、そういう技を使いまくってると、すぐにマークが付いちゃう。
一同：知らなかった……。長年の謎が解けましたね。
原田：リーのマシンガンキック（○○○○）とか、数回連続して出しちゃっただけでマークついちゃうんだ（笑）。
判藤：メーカー公式の大会が始まったのって、このころですよね。俺は関西代表として、函館で開催された決勝大会に出たんですけど、なぜか鉄拳の全国大会とセットでゴルフコンペみたいなイベントがあって、ゴルフに参加した人は、大会に出られたんですよ。すごいでしょ？　全国大会なのに鉄拳1回も触ったことが無いおじさんが出てるの（笑）。しかもね、全国大会に行ったら渋谷さんが居て……この人、わざわざ高い交通費払って、お金の力で全国大会の出場権を手に入れたんですよ！　この……本当にっ……（笑）。
渋谷：あったねー、そんなこと（笑）。行った、行った（笑）。
松井：このころって、まだまだ大会とかイベントとか元気でしたよね。組手やったら200人くらい人が来てましたよ。

試行錯誤の時代『鉄拳4』の思い出

松井：さて……次は『鉄拳4』ですか。
牛澤：大田区のニューピアホールで発表会やったよね。覚えてるよ。ちなみに始めて触った感触は「？」って感じだった（笑）。
原田：あのゲームはね、開発側として当初は「プレイヤーの意見を全部聞いてやるぜ！」って意気込みあったの。で、店舗にリサーチかけたり、ネットで調べたり、ありとあらゆる方法でプレイヤーの意見をかき集めたのね。「風神拳が強過ぎるって言われてるぞ！」、「じゃあ弱くしよう！」とか「後ろに下がるプレイがつまらないそうだ！」「じゃあ後ろステップ調整しようぜ！」ってやってたら……あのゲームができてしまった。開発側で何が起きてたかわかるでしょ（笑）？
松井：人間、ポジティブな意見よりもネガティブな意見を言いがちですからね。どうしても後者の方が目に付いてしまいがちですね。
原田：あのころは『ユーザーの意見を聞く』ということの意味を、開発側が完全に間違っていたんだよ。ユーザーの意見の中の「言葉だけ」を聞いてしまって、解釈を誤った。その人たちの発言の背景にあるもの、ユーザーが本当に求めているものをきちんと見抜く力を欠いてた時期だった。
牛澤：『4』はいろいろあったね。ゲームバランスもすごかった。ジンが強過ぎた！
原田：技術上では、初めてバーチャに追いついたと言っていい作品なんだけどね（笑）。カードシステムも本当は実装したかったんだけど、当初に別の媒体を使ったシステムを考えていたところ、それが没になったり、いろいろタイミングがうまく合わなかったりして、結局できなかった。それで、『5』からセガさんからずっと「鉄拳で使いませんか？」ってオファーされてたALL-NETを使うことになったんだよね。

一大ムーブメントへ！『鉄拳5』『DR』の思い出

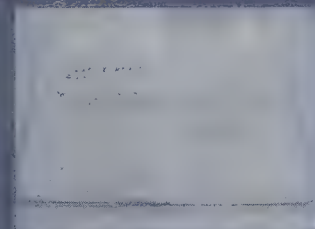
松井：次は『5』ですか。ライブモニターはやはり画期的でしたね。個人的に、かなり印象に残っています。あれは良いものです。イベントをやる側としては、便利ですよね。
原田：この作品は「快感をすべてに優先させよう」と意識して作りました。

TEKKEN COLUMN 波紋を呼ぶチキンマーク！ プレイスタイル論争

鉄拳シリーズにおけるプレイスタイル論争は第1作から存在していた。当時は『鉄拳』に限らず、ほかのメジャーな格闘ゲームではこの種の論争があり、ローカルルールを引いてプレイヤー間のトラブルを事前に防ごうとする店舗も多数存在した。

この種のルールは、基本的に各店舗ごとの緩やかな取り決めであり、Aという店で許容されている行為が隣町のB店ではNG、程度の、極めて狭いコミュニティ内でのルールにとどまっていた。90年代まではそのような文化の名残があったためか、プレイスタイルについての論争もしばしば巻き起こった。

そんな空気が残る中に登場した、『鉄拳TT』のチキンマークは、プレイヤー間に若干の波紋を呼んだ。これは開発者自らが「チキン」的な先鋒に対するからかいの気持ちで付けたのか、単なるプレイスタイルのパロメーターとして付けたのか。その意図は不明であったが、「開発者がプレイスタイルに関して、何らかの主観的意見らしきものをゲームに盛り込んできた」のでは？　と当時のプレイヤーは驚き、いぶかしがった。「果たして開発側はチキン戦法にどういう印象を持っているのか？」という論争を始める者も居たとか居なかったとか。

実際のところはというと、あまり深い意味は無かったようなのだが、その出現条件の不可解っぷりといい（インタビュー中で明かされたが）、何と人騒がせなシステムであろうか。

写真は1999年ごろ、プレイマックスに設置されていたコミュニケーションノート。「○○（地名）から来たけど、バックステップ寒い」といった書き込みがあったかと思いきや、それに対して「お前はとっとと○○にバックステップしろ！」といったレスポンス（煽り）があったりして興味深い。

牛澤：個人的に、非常に気に入っているタイトルです。鉄拳の「後ろに下がる楽しさ」を教えてくれたのはこの作品でした。当時、ゲームが全体的に複雑化してきていたと思うんですよね。「この選択肢にこれ、この選択肢にはこれ」という知識が要求されるようになってしまった。ところが『鉄拳5』なら、かなりの行動に対して「後ろに下がる」ということで対応できる。この分かりやすさって、すごくいいことだと思うんですよね。
ハメコ：当時、バーチャのプレイヤーが鉄拳に興味を持って、プレイし始めているのをよく見た気がしますね。新しく入ってくる人も、復帰してくる人もプレイしやすかったのではないかと思います。
KEN：自分の周りだとバーチャだけじゃなくて、2Dのプレイヤーもかなりこれを機に入ってきましたね。
原田：そういう、人の流れがはっきり分かるのがアーケードのいいところだろうね。
判藤：最初のバージョンはいろいろありましたけど、『5.1』にバージョンアップして、よりマイルドになって、遊びやすくなりましたね。
ハメコ：バージョンアップといえば、『DR』はすごかったですね。「プレイヤーの充実度も込み」ということで言えば、あのころが鉄拳とそれを取り巻く人々にとって、一番幸せな時期だったかもね。
判藤：『DR』は、地方でも異常に盛り上がってた印象があるなぁ……。俺は当時熊本に居たんだけど、もうすごい盛り上がりで、とても地方とは思えなかった。
松井：バージョンアップでもう一つ。このころから、ネットワークが始まったことにより、ゲーセンに対して「売りっぱなし」じゃなくなった。これは高く評価できると思います。

若者たちの時代へ『鉄拳6』『BR』

松井：次でラスト、『6』の話ですね。
渋谷：初心者は入りやすくなったよね。若い子が増えたよ。
牛澤：コンボがいっぱいつながって減るから、面白さが分かりやすいしね。
松井：自分は、e-sportsがらみで海外のイベントとかにも顔を出すのですが、空中コンボで「ハイ！　ハイ！」って掛け声が掛かるのは万国共通ですね。ギャラリーが、「あ、ここは盛り上がるところなんだな」と、分かりやすいんですよね。あと、『6』の新システムのレイジも見た目からして「何か起こりそう!?」と盛り上がれる。バウンドコンボやレイジって、見ている人を明確に意識したシステムですよね。
原田：あのね、現在、韓国で最新作の『鉄拳6BR』を使ったテレビ番組をやってるんだけど、それがものすごく人気がある。ケーブルテレビの番組なんだけど、視聴率はケーブルテレビの番組の中でもトップらしい。
牛澤：以前から主張しているんですけど、やはり格闘ゲームに逆転要素って必要だと思うんですよね。格闘じゃないジャンルで、例えば『ファイナルラップ』とかさ、最後の一周になったら、それまでの順位とか関係無くて、いきなり後ろに居た車が冗談みたいな速さになったりするじゃん。「ここからが本当の勝負だぜ！」みたいな（笑）。ゲームには、特に格ゲーに関してはそういう要素が絶対に必要だと思うし、それをやってくれたことは非常に高く評価しています。
松井：鉄拳は「ここ見とけ！」ってところが分かりやすいんですよ。
渋谷：そういうのが無いと、ゲーム人口のすそ野は広がらないよ。

終わりに　それぞれにとっての鉄拳

松井：そろそろ時間かな。まとめに入りますか。お題は……「自分にとっての鉄拳」……ですか？　じゃあいいこと言いそうな人から……覚首！
渋谷：ちょっと考えさせて。松井、何か無いの？
松井：僕は、自分で会社を作って、e-sportsの活動とかやっているんですが、鉄拳に出会わなければ普通に学校出て、普通の会社に入って……生き方変わってましたよね。そういう意味では、人生と言えるでしょう。
渋谷：自分の場合は、なんだろうな……。「いろいろなところにつながっているもの」かなぁ。いろいろなことができて、自由で……。
牛澤：俺は最初の『鉄拳』からずっと見て、表現力の最先端を走り続けるのも見てきて、最初は10年、15年続くとは思わなかったけどね。今後は「その先にあるもの」を見せてもらいたいと思っています。
判藤：俺の場合は「人と人とのつながりを作るゲーム」ですね。いろいろな人と交流を持ち続けるきっかけになったゲームです。今でも一応現役だしね（笑）。
原田：僕の場合は、最初の『鉄拳』の頃からこれで食ってるようなもんだから。シリーズのゲームシステムだけじゃなく設定とかいろんな所でそ自分の考え方を反映させているところもあるし。なんというか、生き方そのものですね。

（2010年1月某日　かつてプレイマックス新宿店だった場所にて）

俺にとっての鉄拳　それは生き方そのものですね（原田）

TEKKEN COLUMN 伝説の攻略集団・卍党が残した功績

対談中で牛澤氏が指摘しているように、昔の『ゲーメスト』と『ザ・プレイステーション』では、攻略の方向性が全く違っていた。その背景にあったのは、ゲーム誌としての立ち位置の違いである。

アーケード専門誌であった『ゲーメスト』は、1タイトル当たりに割けるページ数が多かったため、各キャラクターごとの攻略に力を入れていた。ところが、対する『ザ・プレ』はというと、家庭用タイトルを多く扱っていたため、鉄拳に割けるページは『ゲーメスト』よりも少なく、同じ手法では対抗しがたかった。

そこで渋谷氏が採ったのが、「さまざまなキャラクターに応用できるような、ゲームのシステム部分にフォーカスした記事を作成する」という手法。当時『ザ・プレ』の記事を目にした牛澤氏は、その発想と、記事内容の濃さに驚きを禁じえなかったという。同時に当時の『ゲーメスト』の限界を感じたそうだ。

弊誌『アルカディア』は、読者諸兄がご存知の通り『ゲーメスト』の流れを汲む雑誌であるが、現在は攻略記事を作成する際には、必ずシステムについてそれなりのページ数を割くことが多い。この攻略スタイル成立の背景には、かつて卍党が試みた手法の影響があったと思われる。

ちなみに、牛澤氏は『ゲーメスト』のライターを辞してのち、卍党責任編集『鉄拳タッグトーナメント　ザ・マスターズ』（ソフトバンクパブリッシング）の制作に参加している。同書の編集後記によると、渋谷氏に「ちょっとだけだから……」と言われて手伝ったとのこと。だが、実際のところはと言うと、かなりの大量の仕事を依頼されたらしい（「ちょっとの単位は人によって違うんですネ」とは、牛澤氏の弁）。なお、かつてのライバル同士が共闘して作った同書が、当時のプレイヤーの間でどのような評価を受けたかというと……。これはさすがに野暮な話か。

AOUショーってどんなところ?

今年もAOUショーの時期が迫ってきた。弊誌読者の方々は当イベントがおなじみだとも思うが、ご存知ない方のために説明しておくと、アミューズメント業界団体であるAOU（社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合）が主催し、加盟各社の新作を展示するイベントである。当イベントは、いわゆる業者日（会員招待日）と、一般公開日に分かれており、今年は会員招待日が一般公開日は2月20日。

平たく言うと、新作ゲーム機の展示・発表会である。つまりここに入れれば、一足先に稼働前のゲームをプレイすることが可能、という寸法だ。

また、一般公開日には、メーカー主催のゲーム大会が催されることも多い。中には全国大会の決勝をショーの中で開催するメーカーもあり、有名なゲームの上位プレイヤーを見ることができる場合もある。

また競技性のある大会だけではなく、アトラクション的な催しもあるため、家族連れで遊びに行くのもいいだろう。

ほかには、筐体周りの部品を製作しているメーカーも出展するので、趣味で基板いじりをしている人や、コントローラーの改造などをしている人にもオススメ。業務用の部品が安価で購入できるため、この日にいくらかまとめ買いしておこう。

気になる入場料だが、中高生・大人は1000円。（AOUショーのホームページでダウンロードできる割引券を使用すれば700円）小学生、60才以上は無料となっている。

AOU2010ショー招待券を5組10名様にプレゼント! 応募方法は3ページ参照

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～

ビデオゲーム部門

1	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	314.1pt.
2	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT<バンダイナムコゲームス>	310.2pt.
3	ブレイブルーコンティニュアム・シフト <アークシステムワークス>	245.7pt.
4	MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア>	156.9pt.
5	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>	122.3pt.
6	Virtua Fighter5 R<セガ>	88.7pt.
7	STREET FIGHTER Ⅳ<カプコン>	85.1pt.
8	THE KING OF FIGHTERS2002 UNIMITED MATCH <SNKプレイモア>	82.5pt.
9	旋光の輪舞DUO<グレフ>	59.5pt.
10	デモンブライド<エクサム>	52.9pt.

大型筐体部門

1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	300.2pt.
2	麻雀格闘倶楽部7我龍転生 <KONAMI>	299.4pt.
3	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	245.1pt.
4	beatmania IIDX 17 SIRIUS <KONAMI>	177.7pt.
5	ボーダーブレイク<セガ>	174.3pt.
6	pop'n music17 THE MOVIE <KONAMI>	123.1pt.
7	三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔<セガ>	99.2pt.
9	クイズマジックアカデミー6<KONAMI>	85.3pt.
8	DrumManiaV6 BLAZING!!!! <KONAMI>	78.2pt.
10	サイバーダイバー<タイトー>	65.9pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

サイバーダイバー
<タイトー>

根強い人気を誇る『ハーフライフ』シリーズを世に送り出したタイトーが開発した新作FPS。『ハーフライフ』以上に個性的な世界観で、どの程度新規ユーザーを獲得できるかに注目したい。

『ハーフライフ』から継続してプレイする人も多いよう。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順)：大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME's MILK/GAME41/TAC 北方店/チャレンジャー ABABA天神橋店/チャレンジャーガムガム店/つるまき ほか

使って遊べる!! アルカディアクーポン

アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	
BIG BANG　函館	☎0138-54-7100
ヴィクト函館湯の川	☎0138-85-6321
青森県	
ファイタース K ONE八戸店	☎0178-24-9911
岩手県	
パロ盛岡店	☎019-643-2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET　BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレッジスクエア	☎023-624-3344
福島県	
スーパービンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETピボット福島店(※4)	☎024-526-3536
栃木県	
宇都宮ピットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	☎0287-73-0551
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(※4)	☎027-310-6611
茨城県	
[NEW!!]プレビジョイカム那珂店	☎029-295-2493
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナIII	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム　ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	☎025-290-8811
富山県	
プレイランド 掛尾	☎076-424-7543
セガ ワールド富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
[NEW!!]セカワールド武生	☎0778-21-1675
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームハニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽造	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
プリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET　BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46-7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532-64-2939
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース ブラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET　BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
ゲームプラザOKAIII(フウキグループ)	☎0726-71-5123
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデフト	☎0742 26 7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073 480 5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
今出屋鉄拳塾	☎0852-72-2550
セガワールド出雲　NEW!	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
徳島県	
エンゼルランド 佐古店	☎088 653 4758
高知県	
戦 ikusa	☎088-854 1930
香川県	
ゲームステージ ビート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神ギーゴ	☎092-724-5971
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875-8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5　**SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか? 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。 また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
FAX:03-3265-7340　　E-Mail:location2009@arcadiamagazine.com

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

イベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

2010年2月版

北海道

★ベガジオ栄町店
札幌市東区北42条東16-1-5 ☎011-785-9800
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

日付	時間	イベント
2/27	15:00	QMA大会 ◆詳細はHP参照

※問い合わせはHPまで

★クラブ セガ 函館
函館市昭和3-31-12 ☎0138-47-8333

日付	時間	イベント
2/7・21	16:00	VF5公式大会
2/14・28	16:00	VF5オープンバトル

★セガ ワールド 星が浦
釧路市星が浦大通2-5 ☎0154-52-0099
http://location.sega.jp/loc_web/sw_hoshigaura.html

日付	時間	イベント
2/20	19:00	セガ ワールド 星が浦 VF5R公式大会 ◆フリー(32人) エントリー開始は18:00
1/13	19:00～23:00	セガ ワールド 星が浦 VF5Rオープンバトル ◆フリー

宮城県

★スーパーヒーロー 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

日付	時間	イベント
2/6	20:00	VF5R店舗大会 ◆19:00受付
2/13	20:00	鉄拳6BR店舗大会 ◆19:00受付
2/20	20:00	鉄拳6BR店舗大会 ◆19.00受付
2/27	20:00	VF5R店舗大会 ◆19.00受付

埼玉県

★BOO-BOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929-8333
http://k-sal.jp/booboss/

日付	時間	イベント
2/14	19:00	An×An2トーナメント大会
2/28	15:00	QMA6トーナメント大会

※イベントルールは当日発表

東京都

★クラブ セガ 秋葉原
千代田区外神田1-10-9 サトービル ☎03－5256-8123
http://location.sega.jp/loc_web/cs_akihabara.html

日付	時間	イベント
2/6	10:00～15:00	VF5R 公式オープンバトル ◆カード必須
2/7	10:30	VF5R 公式大会 ◆カード必須 先着64名
2/20	10:00～15:00	VF5R 公式オープンバトル ◆カード必須
2/21	10:30	VF5R 公式大会 ◆カード必須 先着64名

★クラブ セガ 自由が丘
東京都目黒区自由が丘2-10-9 ☎03-3725-3953
http://location.sega.jp/loc_web/cs_jiyugaoka.html

日付	時間	イベント
2/6	19:00	ストⅣ ランバト ◆参加人数16名 カードは無くても参加可能
2/20	19:00	ストⅣ ランバト ◆参加人数16名 カードは無くても参加可能
2/14	18:00	VF5R 公式大会 ◆参加人数64人まで カード保有者のみ
2/28	18:00	VF5R 公式大会 ◆参加人数64人まで カード保有者のみ

★CLUB SEGA 新宿西口店
新宿区西新宿1-12-5西口三平ビル ☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

日付	時間	イベント
2/7	15:00	豪血寺一族先祖供養 ◆キャラ固定
2/13	15:00	侍魂零SP・剣客伝合同大会 ◆キャラ固定・システム変更有り
2/20	15:00	KOF2002UM ◆キャラ固定
2/21	16:00	旋光の輪舞DUO ◆キャラ固定

★セガ ワールド 大森
大田区山王2-1-5 大森駅ビルララ2F ☎03-5709-0669
http://location.sega.jp/loc_web/sw_omori.html

日付	時間	イベント
2/11	19:00	Gvs.GNEXT大会 ◆4位プレイヤーチーム敗退制
2/14	19:00	An×An2大会
2/21	19:00	ブレイブルー CS大会

★池袋 GiGO
豊島区東池袋1-21-1 ☎03-3981-6906

日付	時間	イベント
2/1・26	20:00	VF5R公式大会 ◆18歳以上 参加費100円 受付は当日10時～ 定員64名
2/3・24	19:30	ブレイブルー CS トーナメント
		◆3日はシングル 24日は3on3 参加費100円/人 受付は当日10時～ 定員32名(チーム戦は16組)
2/8・22	19:00～22:00	VF5R公式オープンバトル ◆18歳以上
2/11	15:00	旋光の輪舞DUO シングルトーナメント ◆参加費100円 受付は当日10時～ 定員32名

★東京レジャーランド秋葉原店
千代田区外神田1-9-5 ☎03-5298-1360
http://llakihabara.sakura.ne.jp/

日付	時間	イベント
2/6・20	20:00	VF5R公式大会 2店舗合同 ◆2号店18時受付2号→1号のコンボで2Pゲットだ
2/4・18	20:00	ブレイブルーCSランバト2on2(仮) ◆受付19時から /勝ち抜き・キャラ固定・あっせんあり
2/13	12:00	第2回「登竜杯」 ◆詳細は http://quizic.net/toryu/ まで
2/14	14:00	バトファン&アカツキ大会(仮) ◆バトファン14:00～・アカツキ16.00～ いろいろあり

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

日付	時間	イベント
2/5・12・19・26	19:30	ブレイブルー CS 大会 ◆金曜定期開催 参加料無料
2/7	15:00	マヴカプ2 大会 ◆参加料無料 2本先取制
2/21	15:00	「ブレイブルー CS」3on3大会 ◆参加料無料 キャラ固定 同キャラ不可

★高田馬場ゲーセンミカドinオアシスプラザ
新宿区高田馬場4-5-10 ☎03-5386-0127
http://mi-ka-do.net/baba/

日付	時間	イベント
毎週月曜	19:00	ブレイブルー CS大会 ◆第1・3週:プレイヤーの交流を目的としたランダムチーム戦、第2・4週:ガチ上等!の固定2on2戦(あっせんあり)
毎週火曜	00:00	ギルティギアAC交流戦 ◆プレイヤーの交流を目的としたランダム2on2
毎週木曜	19:00	ギルティギアAC大会 ◆ガチ上等!の固定3on3戦(斡旋あり)
毎週金曜	夕方ごろ	ぷよぷよ対戦会 ◆非フリープレイイベント

★GAME-NEWTON 志村店
板橋区志村3-24-3 1F ☎03-3558-9766
http://www.game-newton.co.jp/

日付	時間	イベント
2/21	17:00	ソウルキャリバーⅢAE SCNランバト ◆個人戦
2/27	19:00	鉄拳6BR大会 ◆ランダム2on2

※参加人数によって大会形式が変更になる可能性があります。

★GAME-NEWTON 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1F ☎03-3554-2668
http://www.game-newton.co.jp/

日付	時間	イベント
2/12・26	20:00	アルカナハート3 ランバト ◆個人戦
2/13	20:00	スパⅡXランバト ◆個人戦
2/20	20:00	ストⅢ3rdクーペレションランバト ◆2on2
2/28	11:00	VF5R東京ニュートンカップ ◆5on5

千葉県

★ゲームパークZAPS千葉 柏店
柏市根戸386-13 ☎0471-37-1977

日付	時間	イベント
2/5	20:00	VF5R公式大会 ◆参加費100円 定員64名 19:30受付
2/12	18:00～23:00	VF5R公式オープンバトル ◆参加費無料
2/19	20:00	VF5R公式大会 ◆参加費100円 19:30受付 定員64名
2/26	18:00～23:00	VF5R公式オープンバトル ◆参加費無料

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

日付	時間	イベント
2/6	16:00～21:00	VF5オープンバトル ◆無制限 カード保有者のみ
2/13	17:00～18:00	VF5公式大会 ◆16名 カード保有者のみ
2/20	16:00～21:00	VF5オープンバトル ◆無制限 カード保有者のみ
2/27	17:00～18:00	VF5公式大会 ◆16名 カード保有者のみ

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html

日付	時間	イベント
2/7&21	16:00	MBAA定期大会(月2回開催)
2/13	20:00	ストⅣ定期大会
2/14	14:00	Gvs.GNEXT大会
2/28	19:00	ブレイブルー CS大会

※イベントルールは当日決定

京都府

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12

日付	時間	イベント
2/7	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
2/14	19:00	VF5R 公式大会
2/21	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
2/28	19:00	VF5R 公式大会

★スーパーヒーロー 久御山店
久世郡久御山町大字下津屋小字北野23－1 ☎0774-45-3780

日付	時間	イベント
2/6	18:00	三国志大戦店内大会
2/11	19:00	ガンダムSEEDⅡ店舗大会 ◆参加費100円
2/13	18:00	機動戦士ガンダム戦場の絆店舗大会 ◆チーム登録制 参加費1チーム(4名)1,600円
2/20	18:00	G vs.G店舗大会 ◆参加費100円

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2 ☎075-502-5765

日付	時間	イベント
2/6	19:00	VF5R 公式大会
2/13	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
2/20	19:00	VF5R 公式大会
2/27	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

日付	時間	イベント
2/6	19:00	鉄拳6BR店舗大会
2/13	19:00	ストⅣ店舗大会
2/14	19:00	QMA店舗大会
2/20	19:00	アルカナハート3店舗大会

大阪府

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

日付	時間	イベント
2/6	18:30～	バーチャファイター公式オープンバトル
2/13	20:00～	バーチャファイター公式大会
毎週木曜	19:00～	Gvs.GNEXT店舗大会
毎週土曜	20:30～	WCCF店舗大会

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

日付	時間	イベント
毎週土曜	18:00	鉄拳6BR 大会

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

日付	時間	イベント
2/6・20	15:30	ブレイブルー CSシングルトーナメント
2/13・27	15:30	Fate シングルトーナメント
2/7・21	15:30	MBAAシングルトーナメント
2/14・28	15:30	MBAA2on2トーナメント ◆14日:参加費1チーム100円 28日:ランダム2on2 参加費無料

※特記無いものは参加費無料 エントリー受付は15:00まで

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルBF～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

日付	時間	イベント
2/7	14:30	アルカナハート3 ◆シングルトーナメント 参加費無料
2/21	14:30	鉄拳6BR ◆シングルトーナメント 参加費無料

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

日付	時間	イベント
2/14	20:00	VF5R公式大会 ◆19:00受付
2/28	20:00	VF5R公式大会 ◆19:00受付
毎週土曜	25:00	WCCF店舗大会 ◆24:00受付

★KO-HATSU
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

日付	時間	イベント
2/6	17:00	第4回ブレイブルー CS 2on2大会
2/13	17:00	ブレイブルー CS G3ランバト第3戦
2/21	17:00	第7回スパⅡX2on2
2/27	17:00	ブレイブルー CS G3ランバト第3戦

滋賀県

★スーパーヒーロー堅田店
大津市真野2-31-30 ☎077-571-1231

日付	時間	イベント
2/7	17:30	Gvs.GNEXT店舗大会 ◆参加費100円 受付16:00～17:00
2/11	17:30	鉄拳6BR店舗大会 ◆参加費100円 受付16:00～17:00
2/21	15:00	QMA店舗大会 ◆参加費100円 受付13:00～14:45
2/28	17:30	Gvs.GNEXT店舗大会 ◆参加費100円 受付16.00～17:00

兵庫県

★三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

日付	時間	イベント
2/6	19:00	バーチャロン オラタン5.66大会 ◆参加費無料
2/13・14	18:00	ストⅣ 大会 ◆参加費100円 13日はPP20000以下 14日は無差別級大会。
2/14	15:00	旋光の輪舞DUO店舗大会 & VF5公式大会 ◆ともに参加費100円 旋光の輪舞DUOは15:00、VF5は16:00開始
2/7・21	15:00	ブレイブルー CSランバト大会 ◆参加費100円

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

日付	時間	イベント
2/7	14:00	MBAA大会
2/14	15:00	ストⅣ中級者以下限定大会 ◆PP20000以下。カード登録必須。
2/21	15:00	ストⅣ大会
2/28	14:00	ブレイブルー&GGXXAC大会 ◆ブレイブルー大会終了後にGGXXAC受付

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見町633 ☎0858-23-5255

日付	時間	イベント
2/6	16:00～21:00	VF5R公式オープンバトル
2/13	20:30	VF5R公式大会 ◆20:00受付
2/20	16:00～21:00	VF5R公式オープンバトル
2/27	20:30	VF5R公式大会 ◆20:00受付

今月のピックアップ① **いまだからこそ、昔の名作をやり込もう**

沙羅曼蛇&ライフフォース初心者中級者救済企画
「こうやって稼ぐのだ! 2010!」

■イベントの目的・趣旨:
『沙羅曼蛇』&『ライフフォース』の初心者～中級者の救済を目的とし、講習会を開催。
■場所:高田馬場ゲーセンミカド 2F特設会場
(所在地:東京都新宿区高田馬場4-5-10)
■参加費:200円

開催日	開始	イベント内容
2月6日(土)	18:00～	「ライフフォース 3周目以降攻略実演講習」
2月7日(日)	18:00～	「沙羅曼蛇 3周目以降攻略実演講習」

参加特典「こうやって稼ぐのだ! 2010! スペシャルDVD」配布予定。
2月6～7日の両日、開店より引渡し整理券を先着50名分配布し、講習終了後にDVDを整理券との引渡し配布。
イベント内容の詳細などについては、下記ブログエントリーを確認のこと。

http://blog02.mi-ka-do.net/?eid=964424

香川県

★マックスプラザ 善通寺店
善通寺市中村町1798-2　☎0877-63-4333

日付	時間	内容
2/13	19:00	ブレイブルー CS大会 ◆3本先取対戦大会
2/14	19:00	ロードオブヴァーミリオンⅡ交流大会 ◆トレード会を開催予定
2/21	18:00	悠久の車輪大会 ◆録画予定
2/27	19:00	ブレイブルー CS大会 ◆3本先取

福岡県

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒルF1　☎093-873-9100
http://homepage2.nifty.com/t-a-c/

日付	時間	内容
2/6	18:00	ブレイブルー CS　ランバト ◆ランダム2on2
2/13	18:00	Gvs.GNEXT ◆2on2
2/20	18:00	ブレイブルー CS　ランバト ◆2on2
2/27	18:00	MBAA ◆2on2

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル1Ｆ ☎093-941-9022
http://wow.bbiq.jp/maho-do/

日付	時間	内容
2/6・20	19:00	すっごいアルカナハート3 ◆ランバト2と3
2/14・28	15:00	旋光の輪舞DUO ◆ランバト2と3
2/27	19:00	鉄拳6BR
2/7・11・13・21	-	大会募集中！ ◆リクエスト大会受け付けてます!

※いずれも参加費100円　詳細は必ずＨＰを確認のこと
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

★セガ アリーナ 中間
中間市上蓮花寺3-1-1　☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

日付	時間	内容
2/14	14:00	VF5公式大会 ◆公式ルール
2/28	14:00	VF5公式大会 ◆公式ルール

宮崎県

★ゲームアーサ
宮崎市大淀3-5-13　☎0985-51-0745

日付	時間	内容
2/6	18:00	GGXX ΛCORE シングルランダムバトル
2/13	18:00	餓狼MOW シングルトーナメント
2/21	18:00	ブレイブルー CS　シングルランダムバトル

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?　掲載をご希望される方は、
①開催タイトル　②主催者とその連絡先　③参加資格、参加方法　④ルール　⑤開催日時　⑥お問い合わせ先　⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。
ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、必ず開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろ)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156　FAX:03-3265-7340　Mail:location2009@arcadiamagazine.com

今月の強者たち　2009年12月開催分

ここでは、年末の大会で好成績を収めたプレイヤーを一挙掲載。みなさん、おめでとう!

●ベガジオ栄町店(北海道)

◇年末jubeat ripplesやり納め大会　12/29・30名
・レベル1、2限定部門
優勝:NARUE　2位:そしな21
・赤譜面限定部門
優勝:OMEGA　2位:ダイチ

●HAP'1　GAME　CITTA'　UNO（埼玉）

◇Gvs.GNEXT大会(シャッフル)　12/13・19名
優勝:ばしょう(デスティニー)・みやっくす(ガンキャノン)　2位:朱雀・やんちゃ勢

◇Gvs.GNEXT大会(チーム)　12/13・9チーム
優勝:「かがみハァハァ（笑）」のの(デスティニー)・まゆまゆ(デスサイズヘル)　2位:「バラとおっさん」みやっくす・東雲

●BOO-BOSSBOSS所沢店(埼玉)

◇An×An2大会　12/13・6名
優勝:DQN　2位:ファラウス　3位:皇真

◇QMA6大会　12/27・14名
優勝:いろやらぜ　2位:かんみ　3位:たこぼうず

●クラブ セガ 自由が丘(東京)

優勝:☆★☆23才☆★☆(アキラ)　2位:宮本塾†塾長(ウルフ)　3位:段田(レイフェイ)

●CLUB SEGA 新宿西口店(東京)

◇侍魂天下一剣客伝年末最強決定戦　12/29・32名
優勝:マイケソ/ズィーガー・ジャクソ/火月　2位:ふんじ・ユウ

◇エスポワールV　2on2　12/30・46名
優勝:NOR/GRY・谷/BT　2位:司・フジタ3位:

◇エスポワールV　シングル　12/30・62名
優勝:ムーミン/GRY　2位:GTS

●東京レジャーランド秋葉原店(東京)

◇バトファン大会&バトファン祭り　12/12・16名
優勝:トモノ(ワトソン)　2位:きるさん(フリード)

◇VF5Rサラoff 2009　12/19・27名
優勝:フェルナンディオ(サラ)　2位:メメクラゲ(サラ)

◇デモンブライド年末3on3バトル　12/26・30名(10チーム)
優勝:「メモリアル」(きねん-1(ペコ丸)・きねん-2(ジャッジ)・きねん-3(ダスク))　2位:「でもさ!」(S大佐(にーな)、ジジ(イヴ)、希々（零璽))

◇第76回　QMA6店舗大会　12/13・21名
優勝:しんほむら　2位:ロマンチスタ

◇第77回　QMA6店舗レディース大会　12/20・9名
優勝:おういさま　2位:わかむらさま

◇第78回　QMA6店舗大会　12/27・19名
優勝:エンヤトット　2位:めろん

●大久保アルファステーション(東京)

◇ブレイブルーCS2on2大会　12/6・24名
優勝:イノウエ・やまにん(ツバキ・ハクメン)　2位:ソウジ・もふ　3位:OKA・えど

◇マヴカプ2大会　12/13・7名
優勝:こへいじ(ストーム、センチネル、ケーブル)　2位:アオヤギィ　3位:オシム・インド

◇FHD大会　12/27・11名
優勝:ポムころがし(カルノア)　2位:アル　3位:kim

◇ランブルフィッシュ 2大会　12/27・9名
優勝:のういヌ(ヴィレン)　2位:ユイエ　3位:Y香

◇闘姫伝承 ANGEL EYES大会　12/27・5名
優勝:NOK ーいちびり(キリコ)　2位:ユイエ　3位:クロエ

◇ブレイブルーCS5on5大会　12/31・54名
優勝:ソウジ「大掃除しなきゃ[Blacky]［しゅーた］[ソウジ][オラ][ギャラクティカマグナム]（ライチ・ラグナ・アラクネ・ハザマ・バング)　2位:ジェネレーションギャップ村松・A92・レン・紅也・凪緒

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)

◇Gvs.GNEXT大会　12/6・12名　6チーム
優勝:エース(カズマ&ゴミ)　2位:地走エピオン(目崎&水落)

◇第15回MB定期大会　12/16・14名　7チーム
優勝:RMM&ABD　2位:SKY&ジャイ

◇第4回ストⅣ大会　12/19・12名
優勝:ワタR　2位:ランボー

◇ブレイブルー CT定期大会　ランダム3on3　12/23・12名　4チーム
総合優勝:アゼガミ&JNB&MP　総合2位:マサキ&セス&さいとう

●KO-HATSU（大-阪)

◇第2回ブレイブルー CS大会　12/12・28名
優勝:辻川(タオカカ)　2位:ラッキー

◇第1回ブレイブルー CS初中級者交流大会　12/13・23名
優勝:　でん(バング)　2位:おにく

◇第5回スーパーストⅡX2on2大会　12/20・12名
優勝:ドクロバスターズ　広ぽん(ブランカ)、テッペイ(ガイル)　2位:あっせんB　もぐらⅡ、ぐら

◇第2回ブレイブルー CS初中級者交流大会　12/27・21名
優勝:　とくわらー（ライチ）　2位:南米

◇第2回ブレイブルー CS2on2大会　12/26・28名
優勝:リマイナ(ラグナ)、あべし(ラグナ)　2位:バアトル、ラッキー

●ハイテクランド セガ アピオン(大阪)

◇BURIKI-ONE シングルトーナメント　12/23・9名
優勝:とも(ソコロフ)　2位:かざみ(ヒディング)

◇餓狼MOW シングルトーナメント　12/26・8名
優勝:m hata（カイン）　2位:しの(ほたる)

◇餓狼伝説SPECIAL シングルトーナメント　12/27・23名
優勝:MAX AKIRA（ビリー）　2位:バンビー（チン）

●三宮 SANX（兵庫)

◇バーチャロン オラトリオタングラム 5.66 店舗大会　12/5・8名
優勝:チャバネ(フェイエン)　2位:峠3位:カナリア

◇ストⅣ 無差別級大会　12/12・11名
優勝:牛鬼(バイソン)　2位:T-R3位:こうげん

◇ストⅣ 初心者大会　12/13・10名　25名
優勝:1番ハードコア(リュウ)　2位:バルロギ3位:雑魚市

◇ストⅣ 無差別級大会　12/25・17名
優勝:まっきぃ（アベル）　2位:cat−k@アライ3位:こうげん

◇ストⅣ BPレシオバトル大会　12/26・??名
優勝:あっせんチーム「S3（ゴウキ)・ひやしあめ(けん)」　2位:ジュウザおったら何とかなるやろチーム「クモノジュウザ・牛鬼・ダイナマイト加古川」　3位:北の国からチーム「ワタリ・ケンタ・シュバ犬」

◇ブレイブルー CS ランバト大会　12/27・16名
優勝:かにみそ(ハクメン)　2位:ナーガ3位:空シド

◇Gvs.GNEXT 2on2大会　12/5・14名
優勝:超人師弟コンビチーム「ムロ(エピオン)・バーニィ（アカツキ)」　2位:本体はデュナメスチーム「エクレア・キラ☆」　テラ子安ペアチーム「ミサオ・ギガケ」先に2落ちするからチーム「さいえん・Airwing」　ブラッドマイナスチーム「フル☆フル・エリアル」

◇GVG　NEXT　2on2大会　12/19・8名
優勝:とある緑と赤いやつチーム「クサカベ(ガンキャノン)・Airwing（カプル)」　2位:水樹チーム「FuruFuru・nana」種ディスってんじゃねーぞ!チーム「如月少佐の愛人・カィリ」

◇旋光の輪舞DUO 店舗大会　12/20・5名
優勝:ao（ジャスパーα）　2位:まつり3位:sat-4

◇ストⅣ フォルテ無差別大会　12/29・21名
優勝:あうさん(フォルテ)　2位:あばねろ社長3位:KS住宅社長

●ファンタジスタ(岡山)

◇VF5R公式大会　12/5・13人
優勝:三代目チャックノリス(ウルフ)　2位:そよ風　2位:フィジカルチーム

◇MB大会　12/6・14人
優勝:門倉　甲(都古)　2位:真　3位:ユダ

◇ストⅣ中級者以下大会　12/13・9人
優勝:プラトン(リュウ)　2位:す兄 3位:はかいし

◇ストⅣ大会　12/20・13人
優勝:UD(ヴァイパー)　2位:ソクラテス　3位:アイン

◇ストⅢ3rd大会　12/26・11人
優勝:えあすと(トゥエルブ)　2位:コバ 3位:コトブキ

◇ブレイブルーCS大会　12/27・18人
優勝:腐乱拳(ツバキ)　2位:ぐるぼ　3位:鵠彪

◇GGXXΛCORE 大会　12/27・19人
優勝:魔ぐれ(ベノム)　2位:ジスタ神D?　3位:ユダ

●セガ ワールド 松江(島根)

◇G-1グランプリ ブレイブルー 2ON2形式　12/26・28名
優勝:のちゅん・suwチーム　2位:グロイ国チーム

◇G-1グランプリ　アルカナハート2　シングル形式　12/26・21名
優勝:もこ選手　2位:もじゃ選手

◇G-1グランプリ　ギルティギアアクセントコア　5ON5形式　12/26・40名
優勝:性器松チーム　2位:最高のオモチャチーム

◇G-1グランプリ　ストⅣ　シングル形式　12/27・20名
優勝:味ぽん選手　2位:たいぎ〜選手

●TAC戸畑店(福岡)

◇Fate　12/5・18名
優勝:マスコット(ライダー)・オワタ(ランサー)　2位:キズカ(ライダー)HBK(バーサーカー)

◇MBAA　12/23・16名
優勝:南米(遠野)ハンプティ（ネロ）　2位:きるあ(秋葉)朝倉(メカ)

●セガ アリーナ 中間(福岡)

◇VF5公式大会　12/13・22名
優勝:世紀末覇者ドラエモン(ジャン)　2位:☆エンレム☆

◇VF5公式大会　12/27・18名
優勝:★ ゴン太どん ★(アイリーン)　2位:★エンたん★

今月は、北海道はベガジオ栄町店で開催された「年末jubeat ripplesやり納め大会」をピックアップ。徐々にユーザーを拡大してきている同タイトルであるが、レベル別に部門を分けた本イベントでは、年末のイベントということもあってか、30名という多くの参加者が集うことに。
イベント中はエクセレントや同点が飛び出すなど波乱に富んだ展開で、参加者は多いに盛り上がった模様。写真は、レベル1～2限定大会優勝の「NARUE」氏と同2位の「そしな21」氏、赤譜面限定部門優勝の「OMEGA」氏と同二位の「ダイチ」氏の4人。
皆さん、お疲れさまでした!

部門を限定し複数部門での開催、というユニークな運営形式のイベント。参加者も多く集まり盛況だったようだ。

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2009年12月21日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
エレベーターアクション デスパレード		4,502,300	ゾウリムシ@アミリアスはエロ可愛い	4面(ALL)	個人申請 ゴジラ柏店（千葉）
デススマイルズII 魔界のメリークリスマス ver.4.00	レイ	1,878,752,272	よどさん	ALL 残×5 ボム×0	個人申請 プレイスポット ビッグワン（埼玉）
トラブルウィッチーズ	ドキドキ・ユーキ	99,999,999	れっさ〜	ALL ノーミス 残×6	大久保アルファステーション（東京）
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	レーフ	70,507,050	龍神TSP	ALL βカートリッジ	GAME 41（北海道）
	ジャスパー	70,750,700	♥←これがハートに見えない奴はアホ	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	セオ	71,125,900	♥←これが〜に見える奴はアホ	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ミカ	78,919,410	さべ@あとクルミかわいいな	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ルカ	67,564,800	さべ@ハルナ先生サイコー！	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ペルナ	75,286,220	KOOL~ERO	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ファビアン	76,119,910	KDK-TAKEYUKI	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	忍	77,264,680	tarou	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
新作					
オトメディウス	空羽亜乃亜	3,806,670	Mにゃ氏に捧げます こなた	ALL 改造なし	個人申請 アミューズメントパークNASA（長野）
	エリュー・トロン	4,636,350	お前の事は忘れない…	ALL	個人申請 サービスエリアイン高岡（富山）
シューティングラブ。2007	戦車Aスコアアタック	249,330	NGM-師匠でいいや	ALL 連付	GAME 41（北海道）
	UNIT-1	33,924,880	TEN	ALL 3ボス×14	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	UNIT-4	41,569,330	UMC(ミスターふなっこ)	ALL 残0 残ボム1	個人申請 トライアミューズメントタワー新館（東京）
デススマイルズ	ローザ・通常	501,165,159	海人	ALL 残×5 ボム×0	個人申請 プレイスポット ビッグワン（埼玉）
バーチャファイター 5R VER.C	タイム	1'41"068	FUJ	ALL ラウ Ver.C	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	スコア	1,135,500	FUJ	ALL ラウ Ver.C	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
バーチャファイター 5R VER.B	タイム	1'15"20	桜・稲垣早希（鳥取上陸記念〜♪）	ALL ラウ 1060800pts VERSION B(REVISION 2)	個人申請　セガワールド鳥取（鳥取）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	翡翠	4,174,100	ミルみで	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプB・ストロング 裏2周	842,762,531,193	chrono@☆☆☆科学の☆電☆砲	2周ALL	Game in えびせん（東京）
	タイプB・パワー 裏2周	1,041,089,133,691	ユセミ	ALL	グッデイ21（東京）
	タイプA・パワー 裏2周	922,142,585,758	ダメK.K ヘリ必死すぎ（涙）	ALL 残:2	グッデイ21（東京）
	タイプC・パワー 通常2周	833,017,224,695	ダメK.K 黒はボス稼ぎ廃止希望	ALL 残:0	グッデイ21（東京）
	タイプB・ストロング 通常2周	767,148,025,091	chrono@とある☆☆☆超☆磁☆	表2周ALL	大久保アルファステーション（東京）
	タイプC・ボム 通常2周	525,674,093,690	刃SSS	2周ALL	個人申請 Hey（東京）
	タイプC・ストロング 通常2周	607,842,030,801	t2@RT-Works	表2周ALL 残3ALL	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
雷電IV	オリジナルソロ	78,070,670	CYS-SAK(37mania)@零点！	ALL 大台(but 2ミス=UNKO)	個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店（福井）
レトロ					
R-TYPE II		1,633,600	nari@基準点	ALL 連付	個人申請 トライアミューズメントタワー新館（東京）
カイザーナックル		2,279,800	ゴールしても…ダメなの？ CYR-あきにゃ	ALL パーツ 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ケツイ 絆地獄たち	通常モード タイプA	461,285,281	JCB@SPSかかって来い！	ALL	マットマウスパートII（神奈川）
ストリートファイターII'ターボ	E・本田	1,561,500	黄金戦士ソルトマン	ALL 連付 P×23	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
とべ！ポリスターズ		642,850	L2A-大明神	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ドラゴンブレイズ	イアン	4,092,300	鏡音レン	2周ALL 連付	Game in えびせん（東京）
バトルガレッガ	グラスホッパー	15,231,810	KMB@奮闘が光る	ALL 可変連付 B30連 C30連 A+B+C同付	個人申請 NOVAステーション（愛知）
メタルスラッグX		7,656,050	いもっこ太郎	ALL フィオ 残機つぶし有り 連付	大久保アルファステーション（東京）
航空騎兵物語		1,478,500	SGP-SV-TNK	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
忍		799,400	ごめん無理	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）

お詫びと訂正：117号の本項に、誤って『アンダーカバーコップス』（ザン）の全国一位を更新していないスコアが掲載されていました。実際の最終スコアは「15,022,500」です。ここに訂正するとともに、お詫び申し上げます。

講　評

『**エレベーターアクションデスパレード**』は敵の頭を狙って倒すヘッドショットボーナス（500～1500点）を取りつつ、いかに道中のコンボをつなげていくかの勝負。チェーンボーナスはリザルト画面でチェーン数×3000点が加算されます。

また、1面のグレッグで頭に撃ち込むとコンボが加算されていくので、ダメージを受けつつもひたすら頭のみに撃ち込んでチェーン数を増やすという稼ぎもある。ステージの分岐がかなり多いため、最も稼げるルートを調べるのも一苦労といったところでしょうか。今回は400万点以上のプレイヤーが2名いましたが、次回以降は果たしてどうなるのでしょうか？　注目どころです。

『**デススマイルズII ver.4.00**』は新キャラ・レイが登場しました。トッププレイヤーの選択ルートはA→B→D→Cの順番。遺跡でボムを回収し半ダメージを使わずボムでしのぐパターンとのことで、ピコーテ×1、ラスボス×3発使用だそうです。

『**怒首領蜂大復活Ver.1.5**』はタイプB・パワー裏2周で1兆点の大台突破という偉業に始まり、ここにきて計7部門の更新ラッシュ。1月末に発売される予定の『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』でも激しいハイスコア争いが行なわれることは間違い無いでしょう。

『**シューティングラブ。2007**』のエクスジール（UNIT-4）はなんとここにきて3面ボスがタイムボーナス重視の速攻破壊よりも、粘って復活砲台で稼ぐ方が高くなるという衝撃の発見があったそう。

稼ぎ方が発展途上なので、今後どこまで伸びるのか分からなくなってきたとのコメント付きなので、来月以降のスコアにも注目していきましょう。

古いところでは、限界が近い（？）『**R-TYPE II**』は前回のスコアから5800点の更新。2-5の残機つぶしの精度アップと、2-6後半のザコラッシュで多く敵を倒せたことが、今回の更新につながったそうです。

次回集計

●次回の集計（アルカディア119号）は2010年2月21日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は2月24日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

ガンフロンティア

アドリブ弾避け力が必須！ 見事16万点の大幅更新！

ボムで、ある特定の敵キャラや背景を破壊すると通常の10倍のスコアが加算されるフューチャーが特徴的な本作。2面の青い大型機にボムを使用して稼ぎ、自爆を繰り返す稼ぎが大きな稼ぎ場所だが、この残機つぶしで90万点のエクステンドにたどり着くのが必須となっている模様。

また、その後に増えた残機を再び5面前半で潰すのだが、ここで中型機の炸裂弾に対してボムを使用しつつショットで撃ち込むとスコアが加算される現象を利用して稼ぐ。

今回の集計では、何とほかのプレイヤーも244万点のスコアを申請してきていて、偶然にしてはできすぎなタイミングで涙を飲んでいる。

ショットの発射数が少ない事や移動速度などが絶妙なバランスで、弾避けに関しても本作独特の難しさがあるが、DBS氏によると、弾避けが上達したこととパターン変更が今回の更新につながったとのことだ。

連付き	4面(ALLクリア)
2,529,130	
DBS	
個人申請 ゲームオスロー立川2号店(東京)	

アサルト New Ver.

”戦車職人”ここにあり！ 戻り稼ぎの効率化がカギだ

今回の更新につながった大きなポイントが、道中をやや強引にタイムを残しつつ強行突破するパターンの安定化と、5、10面での戻り稼ぎの効率化の2点。

戻り稼ぎは画面をスクロールさせてから元の位置に戻ると一度倒した敵が復活しているというもので、敵を倒す→戻るの繰り返しをどれだけ素早く行なうかがカギとなる。当初は5面では1機につき12回だった稼ぎの回数が、弾の散らし撃ちと回転しながら撃つパターンの確立で最高14回にまで増やせたそうだ。

ただ今回のスコアでは7面で1ミスしていて、10面での戻り稼ぎをしていないため、その分（約2万点弱）ほどは最低限伸びる余地は残っているそう。また、10面に残0でたどり着いてからタイムアウトまでに85000点稼ぎ、次のエクステンドに達すれば10面の戻り稼ぎを1機余分に実行できて100万点オーバーも狙えるという段階にきているそうだ。

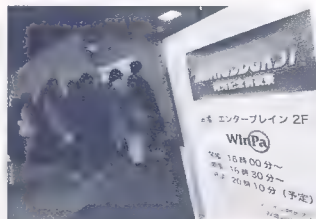
懐かしい旧作の久しぶりの更新であるが、まだまだ次に期待できそうである。

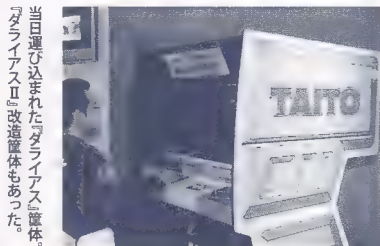
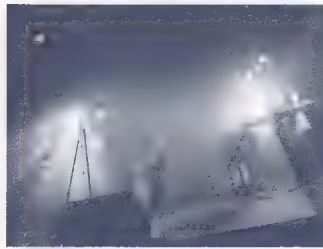
ALL 連付3機設定 ノーマルランク
975,550
SPREAM-REI
高田馬場ゲーセンミカド(東京)

今月の注目トピック

ダライアスイベント、開催

さる12月23日、弊社イベントスペースWinPaにて、PSP用ソフト『ダライアスバースト』の発売記念イベントが開催された。

会場には歴代ダライアスシリーズの筐体（2画面、3画面の筐体も含む）と家庭用ソフトが、ほぼ全種類とりそろえられ、トップシューターによる過去作（『ダライアス外伝』、『Gダライアス』）の超絶プレイや、タイトーが誇る音楽ユニット・ZUNTATAのミニライブが開かれるなど、古くからのダライアスファンにとっては、非常に有意義な時間となったようだ。

エンターブレイン社前には、イベント開始前から長蛇の列が。

当日運び込まれた『ダライアス』筐体。『ダライアスII』改造筐体もあった。

ZUNTATAがライブに出演するのは随分久しぶりとなる。

ハイスコア通信

●Game41（北海道）

怒首領蜂大復活ブラックレーベルが入る確率が89%ぐらいに上がりました。ワンチャンある。

●大久保アルファステーション（東京）

当店4F、3Fフロアのタイトルを多数変更しました。3Fフロアにはネットワーク対応ゲームを増設し、4Fフロアには通常の対戦ゲームが多数移動となっております。ぜひ、足をお運びください。

●メディアパークリブロス高槻

11月22日リブロス2009文化祭にお越しいただいた皆さま、ありがとうございました。ピーク時151名（のべ350人）の大盛況で終えることができました。

新たに追加・変更されるルール

アルカナハート3

【スコア】1部門で集計します。使用するキャラクター、アルカナ、モードは問いません。

[工場出荷設定:DIFFICULTY:4、ROUND TIME:60 PLAYER WINS AGAINST COM:AT FIRST 2ROUNDS]

KOF SKY STAGE

【京】、【庵】、【アテナ】、【舞】、【テリー】、【クーラ】の6部門で集計します。

[工場出荷設定:DIFFICULTY:4 #of Lives:3 #of Bombs:3 Extention:LV3 FIRST:2000000 NEXT:4000000]

怒首領蜂大復活ブラックレーベル

【タイプA・ボム】、【タイプA・パワー】、【タイプA・ストロング】、【タイプB・ボム】、【タイプB・パワー】、【タイプB・ストロング】、【タイプC・ボム】、【タイプC・パワー】、【タイプC・ストロング】の9部門で集計します。

[工場出荷設定:1. DIFFICULTY 2 2. EXTEND 1ST 5000000000PTS 2ND 50000000000PTS 3. SHIP STOCK 3]

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

注目ゲーム 最新戦況分析

2010年1月21日版

闘劇'10の種目として選ばれた、この「BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT」。最新のキャラクター情勢と、年末に開催された5on5の大会結果をここに公開するぞ！

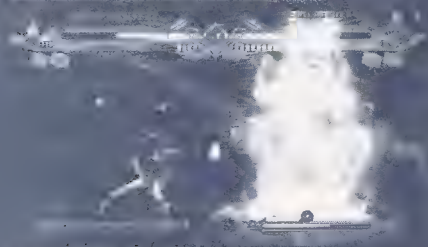
現状のキャラクター考察

全体的に平均火力が高い本作。
キャラクターごとの性能を解説しよう。

Text：パチ

ライチ

ライチは棒所持状態のリーチ、攻撃判定が優れているので立ち回りが強く、連続技を決めたときの運び能力の高さが持ち味といえる。画面端近くまで一気に押し込みつつ起き攻めまで移行でき、そこからガード崩しに成功すれば再び起き攻めへ持ち込めるといったラッシュ力の高さも強さを支えている。さらに、ディストーションドライブの緑一色は前作より発生は遅くなったものの、暗転後の発生が早くなったのでガードが間に合わない状況が増えた。また、無敵技の燕返しもリターンこそ低くなったが、ノーゲージで出せる時点で十分に強い。

また、棒所持、素手状態ともに中、下段が豊富かつ、国士無双、大車輪、東南西北といった固め用の技もあるのでガード崩しも容易だ。

発生が遅くなったものの実質強化された緑一色。カウンターヒット時はコンボによる追撃をされてしまい、大惨事となる。

バング

バングはライチに比べ平均火力は落ちるものの、BorD手裏剣を盾にした空中ダッシュや、釘設置からの奇襲といった、相手に接近する手段を多く持っており、攻めのバリエーションが多いのが特徴だ。さらに、中、下段攻撃にコマンド投げとガードを崩す手段は全キャラクター中随一であり、手数の多さも魅力の1つ。また、ガードポイントを持つ各種D攻撃や無敵技の萬駆阿修羅無双拳といった、攻められている状況での切り返し能力の高さもあいまって、不利な状況でも強気に攻め込める。

そして、最終兵器ともいえる獅子神忍法・究極奥義・「萬駆風林火山」は、劣勢だろうが状況を引っくり返すポテンシャルを持つ。風林火山状態での連続技など、今後の研究で伸びる要素はあり、地位を落とすことは無いだろう。

バングは連続技の中に獅子神忍法・超奥義・「萬駆活殺大噴火」を組み込みやすくなったため、ゲージの無駄が無い。

ラグナ

リーチの長い通常技に加えて、新技ベリアルエッジを軸とした安定している連続技が強いポイントだ。ディフェンス面でも最強の切り返し技Cインフェルノディバイダーは、ヒット時のゲージ回収率も高く、中盤以降はラピッドキャンセルもセットで使用できるので、全キャラクターの中でも屈指の防御性能を持っている。それに加え、中段技であるガントレットハーデスはヒット時のリターンが高い上、ラピッドキャンセル前提で使用するとリスクを軽減できるのが魅力だ。ブラッドカインを組み込んだ体力回復連続技など、伸びる要素は十分だ。

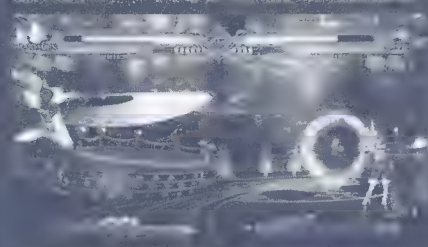
ラピッドキャンセルによってリスクを軽減しつつ立ち回ることが前提の、手堅い動きがラグナの強さ。相手も手を出しづらい。

ハクメン

長いリーチを誇るジャンプCと←＋Cを使用してけん制しながらゲージをためつつプレッシャーをかけ、高速のガード崩しから高火力連続技を決めていけるのがハクメンの強みだ。

また守りに関しては、成功時のリターンの高い当て身が強く、特にジャンプDは反撃を受けにくい割にヒット時のリターンが大きい。ただし、当て身失敗時のリスクの高さや足の遅さから遠距離を得意としているキャラクターを追うのが苦手といった弱点を抱えている。とはいえ、現在→＋Dの当て身始動からの超高火力連続技も見つかっており、Sランクに最も近い存在となっている。

カルル

ヴォランテや人形を盾とした攻めが強く、人形とカルル本人で挟み込んだときの固め能力は全キャラクター中随一だ。また、リボルバーアクションの追加によりガード崩し能力も高くなったので、前作ほどとはいかないが、爆発力の高さはかなりのものといえる。ガード崩しから補正切りを交ぜた連係は相手の体力を一瞬で減らせられる上、ガードし続けるのも困難となる。さらに、体力リード時は人形を盾とした立ち回りが手堅く、守りを固めつつ闘えば相手は逆転するのが困難となる。だが体力が低く、足も遅いので序盤にリードを取られると苦しい闘いを強いられるのが弱点といえるだろう。

ハクメン、カルルはSランクキャラクターよりは不安定なもの、爆発力は高い。Sランクキャラクターとも対等に闘えるだろう。

ランキング表

キャラクター	ランク
ライチ　バング　ラグナ	S
ハクメン　カルル	A
アラクネ　ハザマ　タオカカ　ラムダ　ジン　ノエル　テイガー　ツバキ	B
レイチェル	C

強↑

はみ出し情勢

●世紀末モード!?:スパーリングモード中の相手に乱入すると、1ラウンド目からアストラルヒートが使用可

アラクネ

烙印を相手に付けていない状態の攻撃力は最低クラスだが、一度烙印を付けられれば全キャラクター中屈指の爆発力を持つ。非烙印状態中は烙印ゲージを多く稼ぐ連続技の研究が進み、チャンスを作りやすくなった。烙印状態中はガード崩しからの連続技や、烙印状態終了直前からののゲージ回収パターンも研究され、その評価をグングンと伸ばしている。Aランク入りともいわれるが、苦手キャラクターも居るので使い手によって評価が分かれる。

ハザマ

各種Dによる遠距離の制圧能力や連続技の決めやすさが長所。それに加え、ゲージ回収能力が高く、ディストーションドライブの蛇翼崩天刃は、発生・ダメージともにに優れた高性能の割り込み技として機能している。状況判断をミスしなければ常に高火力かつ高いゲージ回収能力を持つが、中距離戦の行動の乏しさや、蛇翼崩天刃頼みの防御性能の低さなど不安定さが残る。

タオカカ

各種D攻撃による突進力の高さ、接近のしやすさは全キャラクターの中でもトップ。接近戦は得意なものの切り返しには弱いため、展開の早い攻めで相手に的を絞らせないように闘う必要がある。また、挑発を使った連続技は技術介入度こそ高いものの大幅に火力をアップさせられるため、そこを安定させられるかどうかで評価が分かれる。体力が低いので事故によって負けることが多いのも難点。

まだまだ混迷を極める「BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT」のキャラクター情勢。研究次第でランクは変動していくことが予想される。

ラムダ

Dを使ったけん制力の高さに加え、全キャラクター屈指のガードプライマー削り能力を持つ。遠距離戦であっても、相手にガードクラッシュのプレッシャーを与えられるので、動く相手を迎撃しやすい。また、アクトパルサーZwei（ツヴァイ）・キャバリエからの連続技や画面端の低空クレセントセイバーを使ったループ連続技はゲージを使わずとも非常に高火力。評価は上昇中だが、タオカカやバングといった苦手キャラクターが存在しているため、それらのキャラクターを相手にしたときが厳しい。

ジン

氷翔剣やしゃがみD、ジャンプCといったけん制能力の高い技を持つため、中〜遠距離での立ち回りは手堅く、D必殺技を使えばゲージ効率の良い高ダメージ連続技を決められるのも長所。固め能力も高く、どのキャラクターとも過不足なく闘えるものの、抜きん出た長所が無いというのがある意味欠点ともいえる。とはいえ、弱点は特に無いので今後伸びる要素の方が大きい。

ノエル

動作途中から全身打撃無敵となる立ちDによる切り返しが強力なノエル。若干のリスクはあるものの、リターンの方がはるかに上回るため積極的に狙っていける。また、ガード崩し性能もそこそこ高い上、フラッシュハイダーを使った連続技はメキメキと火力を伸ばしている。しかしながら通常技が以前ほど強くはないため、立ち回りが不安定になりやすい。弱くはないのだが、安定して勝つのが難しいキャラクターと言えるだろう。

テイガー

対空が強いという点や、新技ガジェットフィンガーのおかげで前作よりもワンチャンスをモノにできる状況が増えたテイガー。また、ジェネシックエメラルドテイガーバスターが、レバーを回しつつC連打でも出せるようになったため、割り込み性能が高くなり、大ダメージを与えられるようになった。とはいえ、対策を徹底されると立ち回りは厳しい。「大会」という場面ではこういった"ワンチャンスで大ダメージ"タイプのキャラクターは一発の強さを秘めているのだが、キャラクターランク評価では低めとなってしまうのは仕方がないだろう。

ツバキ

稼動当初はレイチェルと並ぶ弱いキャラクターといった評価だったが、最大タメでガード不能になるD審剣・風ヲ凪ク剣での崩しや、しゃがみCによる対空、審槍・空ヲ突ク槍での割り込みといった点が強く、現在は若干だが評価を上げている。ただし、通常技が全体的にリーチが短いためけん制が弱く、インストールゲージも相手によってはためることが難しい。近距離キャラクターだが接近する手段が少ないために、相手に近付くのがやや大変なの弱点だ。しかし接近する手段が研究されれば、評価が上がる可能性を秘めているキャラクターだ。

レイチェル

タイニー・ロベリアとソード・アイリス、風を使用したけん制能力の高さは本作でも十分に闘える能力を持っている。また、特定状況下でのガード崩し能力も高く、立ち回りはなかなかのもの。しかし、切り返し能力に乏しいのと、体力と火力が低いのでダメージレースになると負けてしまう。最近は火力は上昇してきたものの、周りに追い付くにはまだ時間がかかる。ただ、得意としているキャラクターも居るので最弱とは言えない。

2009年大晦日 5on5大会　in大久保アルファステーション

時は2009年12月31日、場所は東京の「大久保アルファステーション」に無類の「BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT」好きが集まり、5on5の大会が開催された。大晦日にもかかわらず11チーム、総勢54人（一つのチームは4人での参加だった）が2009年最後の大会に参加すべく集結したのである。

まずは11チームをAリーグ（6チーム）とBリーグ（5チーム）に分けて総当たりのリーグ戦を闘い、上位2チームずつが決勝トーナメントへと進出する形式で開催された。

見事リーグ戦を勝ち抜き、決勝トーナメントへと進出したのは、『ソウジ「大掃除しなきゃ」』、『南と忍者の誕生祝い』、『ジェネレーションギャップ』、『あっせん2』の4チーム。全14キャラ中11キャラが決勝へと進むというバラけ具合となった。

準決勝戦を制し、決勝へと駒を進めたのは『ソウジ「大掃除しなきゃ」』と『ジェネレーションギャップ』の2チーム。もうすぐ年越しという時間に大熱戦が繰り広げられた。この熱戦に勝利したのは『ソウジ「大掃除しなきゃ」』の五人。優勝チームにはアークシステムワークス株式会社より記念品が贈られた。2009年の最後を締めくくるにふさわしい、非常に盛り上がった大会であった。

アークシステムワークス株式会社より提供された優勝賞品を手に喜びを爆発させる『ソウジ「大掃除しなきゃ」』の5人

はみ出し情勢

が現状だろう。個人的には即死連続技のあるハクメンや使い手の少ないアラクネ、カルル、タオカカといったところはもっと評価を上げそうだと見ている。

ANA 2010 ARCADIA NEWS ANALYSE

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は2ページを参照してください。

AOU2010開催

http://www.aou.or.jp/04/expo/expo.html

全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）は2月20日、千葉県の幕張メッセにて「AOU2010アミューズメント・エキスポ」を開催する。当日はさまざまなイベントが開催予定。

開催時間は10時から17時。入場料は大人が1,000円（当日券、中学生以上）。小学生以下、60歳以上は無料となっている

出展企業一覧

企業名	番号
一般ゾーン	
バンダイナムコゲームス	1
セガ	2
コナミデジタルエンタテインメント	3
タイトー	4
フリュー	5
アールエス	6
北日本通信工業	8
プロ	9
加賀アミューズメント	10
エービーシー	11
ユウアイ販売	12
富士電子工業	13
タカラトミー	14
AQインタラクティブ	15
マインズコーポレーション	16
アイ・エム・エス	17
ラッキー	18
きらら	19
メカトラックス	20
トマトランド	21
アムジー	22
東プロ	23
楠野製作所	28
ファミリーゾーン	
ホープ	27
エーツーレジャー	39
景品ゾーン	
プライズフェア	7
エイコー	7
システムサービス	7
セガ	7
タイトー	7
バンプレスト	7
フリュー	7
フクヤ	24
エスケイジャパン	25
鈴木栄光堂	26
関連ゾーン	
三和電子	29
セイミツ工業	30
旭精工	31
ファーストロック	32
ディスパレホ	33
浦山商事	34
芝商事	35
出版ゾーン・AOU	
アミューズメント・ジャーナル	36
アミューズメント産業出版	37
AOU	38

入場券／5組10名様

※応募は9日必着分までとなります。

WCCF デッキケースキャンペーン

http://www.wccf.jp/

WCCFではすっかりおなじみとなったデッキケースキャンペーンが再び開催。すでに実施されており2月14日までの期間となる。

毎回クラブやナショナルチームのカラーをあしらったモノが特徴的だったが、今回はWCCFシリーズ歴代ロゴカラーを採用したケースととなる。数に限りがあるので欲しい人は今すぐゲームセンターへプレイに行こう！

【キャンペーン概要】

実施期間：

2010年2月14日（日）まで

実施店舗：

「WCCF」設置のアミューズメント施設・キャンペーン参加店舗

※キャンペーン実施店舗にはポスターが掲出されます。

賞　品：

「WCCF」スペシャルデッキケース8種類のうち、お好きなものを1個。

※各種ともに店頭在庫が無くなった時点で終了となりますのでご希望に添えない場合があります。

応募方法：

詳しくは公式HPまたは店内ポスターにてご確認ください。

カラーは初代『01-02』のタイトルカラーから最新作『08-09』のタイトルカラーまでの7色と、白を基調としたタイプを含めた計8色が用意されている。

アミューズメントスポット情報

東京ジョイポリス情報（東京・お台場）

[illegible]4月18日まで、価格は大人子供共通で2,500円。5名一緒に利用するとパスポート1名分がプレゼントされるぞ！

[illegible]

東京ジョイポリスパスポート／5組10名様

ナムコ・ナンジャタウン情報（東京・池袋）

[illegible]という名の「にゃんこデザートフェスティバル」を開催。さまざまな猫をあしらったデザートがあなたをお待ちしています。

[illegible]

ナムコ・ナンジャタウンパスポート／5組10名様

ANA商品紹介(発売中～2月発売予定商品)

ラジルギノアWii (Wii)

Wii版の特徴は二人同時プレイ。二人接触時に発動可能となる強力な「連結ショット」で全9ステージを戦い抜け!

商品概要	
メーカー	マイルストーン
発売日	2010年2月10日予定
価格	6,090円(税込)

クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～ (NDS)

DSオリジナルのアカデミーモードが大幅パワーアップはもちろんのこと、DSの機能を活かしたさまざまな仕掛けが搭載だ!

商品概要	
メーカー	KONAMI
発売日	2010年2月11日予定
価格	5,250円(税込)

スーパーモンキーボール アスレチック (Wii)

ボールに入ったお猿を転がす人気アクションゲームが、バランスWiiボード対応となって帰ってきた! 当然Wiiリモコンでも遊べます。

商品概要	
メーカー	セガ
発売日	2010年2月25日予定
価格	5,040円(税込)

「怒首領蜂大復活」 オリジナルサウンドトラック

発売後人気のあまり入手困難となった名盤。ゲーム内の全音源収録に加え、大復活のイメージソング「どどんぱち 大音頭」も収録。

商品概要	
メーカー	ケイブ
発売日	発売中
価格	3,300円(税込)

※コナミスタイル限定販売となります。

ボクをさがしに (Artist:Sana)

「ポップンミュージック 18 せんごく列伝」にも収録されている「Liebe ～望郷～」など、注目の作品が目白押しの一枚です!

商品概要	
レーベル	コナミデジタルエンタテインメント
発売日	2010年2月4日予定
価格	2,800円(税込)

BTOOOM!(ブトゥーム) 第2巻 (井上淳哉:著)

今号本誌で15周年特別企画を掲載のケイブ。そのキャラデザでおなじみの井上淳哉氏の漫画の第2巻が発売。

商品概要	
出版社	新潮社
発売日	発売中
価格	540円(税込)

てあたりしだいゲームリスト

●今冬稼働予定タイトル		
[NEW]ワールドサッカー ウイニングイレブン アーケードチャンピオンシップ 2010	KONAMI	オンライン対戦型 アクションサッカーゲーム
●春稼働予定タイトル		
[NEW]GuitarFreaks XG	KONAMI	ギターシミュレーション
[NEW]DrumMania XG	KONAMI	ドラムシミュレーション
クイズマジックアカデミー7	KONAMI	クイズゲーム
デッドストームパイレーツ	バンダイナムコゲームス	ライド型2人協力ガンゲーム
●稼働日未定タイトル		
[NEW]GuitarFreaksV7	KONAMI	ギターシミュレーション
[NEW]DrumManiaV7	KONAMI	ドラムシミュレーション
バラセロルンペ～空舞魔導陣～プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
三国戦記2 乱世英雄 IGS	IGS	横スクロールアクション
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
怒首領蜂大復活ブラックレーベル	ケイブ	縦スクロールシューティング
メタルギア アーケード	KONAMI	タクティカル・オンライン・アクション
上海	SUCCESS	パズルゲーム
exception	SUCCESS	シューティング
Project DIVA ARCADE (仮称)	セガ	リズムゲーム
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
TOPSPEED	タイトー	ネットワーク対応型レースゲーム
OPPOPO BOOM(オッポポブーン!!)	タイトー	体感ゲーム
ニトロプラスロワイヤル	ニトロプラス/マイルストーン	対戦格闘
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	アクションパズル
プロジェクト ケルベルス	マイルストーン/ホビボックス	対戦格闘

気になるあの娘を徹底解析！

全聖女＆全アルカナ 技データ集 前編

『アルカナ3』をより深く熟知＆研究するために、技データの前編を一挙掲載！　今回掲載されていないキャラ＆アルカナとシステム系のデータは、次号の後編にて掲載するので少々お待ちを。

データ作成：がーくん、助っ人 KYO　※記事中のFはフレーム（60分の1秒、90フレームで1カウント）を表します。

各種技データの見方

●**技名**：(EF)はエクステンドフォース中のものを表す。
●**発生、持続、硬直**：「発生」は動作開始から攻撃判定発生まで、「持続」は攻撃判定が発生している時間、「硬直」は攻撃判定が無くなり行動可能となるまで（単位はフレーム）。動作全体は「発生＋持続＋硬直－1フレーム」となる。「発生」の「(暗転)」は暗転演出が挟まることを、その前の数字は暗転までにかかる時間を表す。「(暗転)」の前の数字が無いものは瞬時に暗転する（0フレーム）。「持続」のカッコ内は多段技の攻撃判定が無い時間を表す。
●**硬直差**：その技をガードさせた後の状況で、「＋」は有利、「－」は不利を表す。なお、技動作やガード終了後は2フレーム間、ガードしかできない時間があるため、打撃技での反撃は硬直差より2フレーム以上発生が早い技のみ確定する。投げ技の場合は硬直差と同じ発生の技まで確定するが、通常投げの場合、ギリギリで間に合うタイミングだと相手は投げ抜けが可能。
●**ヒット効果**：ヒット効果を「地上／空中」の順で表記。「／」が無いものは地上と空中で共通の効果。地上ヒットは、「弱、中、強」の3種類で、のけぞり時間はそれぞれ10F、15F、20F。空中ヒットは「上、横、下、ノ（ノーマル）、打（打ち上げ）、壁（壁吹っ飛ばし）、た（たたき付け）、足（足払い）、バ（地面バウンド）」の9種類に、キャラが吹っ飛ぶ方向で分類している（同じ分類でも多少角度に違いあり）。また、(き)はきりもみ状態で、(垂)は垂直に吹っ飛ばすことを意味している。
●**ガード硬直**：ガードしたときの硬直時間（単位はフレーム）。各種硬直時間の詳細は、右の表を参照してほしい。
●**攻撃力**：その技の基本攻撃力。
●**ダメ補正**：ダメージにかかる補正値を表す。1ヒット目は攻撃力の100%が実際のダメージとなるが、2ヒット目は「1段目に使った技のダメージ補正値×2ヒット目の攻撃力」、3ヒット目は「(1段目×2段目のダメージ補正値)×3ヒット目の攻撃力」と、補正値が乗算されていく。また、カッコ内の数値は、連続技の初段に使用した場合の補正値を表す。
●**復帰補正**：空中復帰不能時間に掛かる補正。前作とは違い連続技を重ねた際の補正値計算は減算式で、「決めた技の復帰補正すべてを100%に加えた数値」×空中復帰不能時間が、実際の数値となる（例外は備考に表記）。例えば連続技で「復帰補正が－2の技→復帰補正が－4の技」と決めた場合、次の技の空中復帰不能時間に「100－2－4＝94%」の補正が掛かる。ただし、ごく一部に復帰補正が乗算式（ダメ補正と同じ計算）の技もあり、その場合は%で表記している。
●**復帰不能**：空中復帰不能時間。ヒット効果が「足」のものは地面で一度バウンドするまで、「壁」のものは壁に一度たたき付けられるまで、「打（き）」のものは上昇し切るまで、「た（き）」のものは地面に接触するまで空中復帰できないので、そのタイミング以降の空中復帰不能時間を表記。
●**ガード**：可能なガード方法。「立」は立ちガード、「屈」はしゃがみガード、「空」は空中ガード、「全」は前述の3種類どれでもガードが可能。投げ技の場合は投げが成立する投げ間合い（単位はドット）を記入してあり、空中投げは「横・縦」の順に表記。なお、連続技に組み込める投げ技は、連続技時はこの投げ間合いではなく専用の攻撃判定によって処理される。
●**キャンセル**：「連」は当てたか空振りしたかに関係無く同技でキャンセルでき（連打キャンセル）、「連当」は相手に当てたときのみ連打キャンセルが可能。「必」は必殺技、「超」は超必殺技、「A必」はアルカナ必殺技、「A超」はアルカナ超必殺技とアルカナブレイズでキャンセルでき、「全」は前述の「必」から「A超」まですべての技でキャンセル可能。そして、「J」はジャンプとハイジャンプで、「HJ」はハイジャンプのみでキャンセルできる。
●**備考**：上記の項目以外のデータ（時間の単位はフレーム）。「○～○■■無敵」……○～○にあるフレーム間は無敵となる。■■の部分に入る無敵の種類は下表参照のこと。「○～○■■判定」……○～○にあるフレーム間、特殊な状態になることを表す。■■には空中に居る状態を表す「空中」、相殺判定がある「相殺」、飛び道具を跳ね返せる「反射」、攻撃（ヒット効果が弱のものを除く）をくらうとカウンターヒット扱いとなる「被CH」が入る。なお、発生（多段技は初段の発生）の1フレーム前まで被CH判定のものは、表記を割愛してあるので注意。「AH」……アルカナホーミング。「EFC」……エクステンドフォースでのキャンセル。「属効対応」……一部アルカナの属性効果が発揮されるタイミング。タメた場合、ボタンを放した直前か最大タメ成立の1フレーム前まで持続。「鏡版動作」……鏡のアルカナのコピー技動作の元となる数値。「ヒットストップ」……攻撃を当てた後に両者（飛び道具は相手のみ）が停止する時間。「ヒットスロー」……ヒットストップが終わった後に両者（飛び道具は相手のみ）の動きがスローになっている時間。
　また、体力に関するドット表記は、ゲージ全体が188ドットのため、「最大体力÷188」が1ドット分の体力となる。
【各種補正や効果の補足】
●**エクステンドフォース**：相手がやられ状態のときに発動すると、その瞬間に91%のダメージ補正が上乗せされる（空中復帰不能時間の補正は変化無し）
●**ホーミングキャンセル、超必殺技、クリティカルハート**：相手がやられ状態のときに使うと、次の攻撃を連続ヒットさせた際、その時点での空中復帰不能時間の減少分が30%回復（80%の時点で使った場合、減少分20%の30%＝6%が回復し、86%に）。
●**カウンターヒット**：①ヒット効果が1段階上昇（弱→中など）。②ヒットストップが自分側1.5倍、相手側2倍に。③ヒットスローが相手側のみ3倍に。③ダメージ補正値80%カット＆1%加算（－30%の技なら80%カットされて－6%になり、100－6＋1で95%）。

各種無敵状態の内容	
無敵の種類	内容
対打撃無敵	打撃技に対して無敵
対投げ無敵	投げ技に対して無敵
無敵	対打撃無敵と対投げ無敵の両方を併せ持つ
上半身無敵（＝低姿勢）	このはのロズ トクソを潜って避けられる
ひざ上無敵（＝超低姿勢）	ゼニアのしゃがみAを潜って避けられる
足元無敵	このはのしゃがみCを避けられる
下半身無敵	ゼニアのしゃがみAを避けられる

※上半身無敵と低姿勢、ひざ上無敵と超低姿勢は見た目上の違いで、高さの基準は変わらない

ガード硬直時間	A	B	C	D	E
地上ガード	11	15	20	22	24
空中ガード	14	17	24	26	29

※上記の時間が終わった後も2フレーム間はガード以外ができないため、実質的には上記の数値＋2フレームとなる。ただし、その2フレーム間の2フレーム目はガードキャンセルを使うことができない。

花のアルカナ・花の効果

「範囲」は近くに居ると得られる効果、「摘花」は摘花で採取すると得られる効果。幻の花は、①＝「白い花→赤い実と成長するもの」、②＝「黄色の花→黄色い実と成長するもの」、③＝「青い花→桃色の実と成長するもの」。攻撃のダメージ補正を軽減させる効果は、相手に攻撃を当てると（ガード含む）効果が消失。スーパーアーマー化は攻撃をくらってもやられ状態にならない効果で、1発攻撃をくらうと効果が消失する。また、ゲージ増加の効果は、ゲージが減っているときは減っている分のゲージが、満タンのときは最大値が増加する。

技名	手段	芽吹（1段階目）	繁茂（2段階目）	花蕾（3段階目）	開花（4段階目）	結実（5段階目）	備考
幻の花	範囲	ゲージ増加（微）	ゲージ増加（微）	ゲージ増加（小）	ゲージ増加（中）	ゲージ増加（小）	1350Fで2段階目に成長、以降1410Fごとに成長
	①を摘花	無し	体力100回復	体力300回復	体力600回復	スーパーアーマー化（450F間、1発のみ）	
	②を摘花				ゲージ増加（1本の3／170）	1発のみ攻撃のダメージ補正が1.1倍に	
	③を摘花				最大根性補正1上昇	体力1000回復	
夢の花	範囲	ゲージ増加（微）	ゲージ増加（微）	ゲージ増加（微）	無し	体力90Fごとに300回復	900Fで2段階目に成長、以降995Fごとに成長（開花時のみ545F）
	摘花	体力100回復	1発のみ攻撃のダメージ補正が1.1倍に	スーパーアーマー化（450F間、1発のみ）	最大根性補正3上昇	体力3000回復＆最大根性補正3上昇	

※ゲージ増加値：（微）＝1本の1／170（20Fごと）、（小）＝1／170（6Fごと）（3回に1回8Fが交ざる）、（中）＝1本の1／170（4Fごと）（3回に1回2Fが交ざる）

なずな・霊力ゲージの仕組み

霊力ゲージの変動量	
技名	霊力変動
[illegible]	－16
杖術・真[illegible]（追加入力）	杖回転中、2Fごとに－1
杖術・[illegible]	－2／ヒット時128に増加
獣術・陽炎（地上A）	－28
獣術・陽炎（地上B）	－32
獣術・陽炎（地上C）	－36
[illegible]	－32
獣術・陽炎（空中B）	－36
獣術・陽炎（空中C）	－40

技名	霊力変動
[illegible]（A）	－16／矢発射後10Fごとに－2
[illegible]弓（B）	－24／矢発射後4Fごとに－2
[illegible]	－32／矢発射後2Fごとに－2
[illegible]・白真弓（A）	－16／矢発射後5Fごとに－2
[illegible]・白真弓（B）	－32／矢発射後4Fごとに－2
[illegible]・白真弓（C）	－36／矢発射後2Fごとに－2
[illegible]	－32
[illegible]	－32
[illegible]	－8
[illegible]	＋96
[illegible]	－16
[illegible]	－12
[illegible]	－48
[illegible]	－128

※特に表記の無いものは技成立時の変動量

基本データ	
ゲージ標準値（自動回復の上限）	100
ゲージ最大値	128
自動回復速度（霊鳥追従モード中）	3Fごとに＋1
自動回復速度（霊鳥遠隔モード中）	12Fごとに＋1
霊力消費直後の自動回復停止時間	一律60F
枯渇状態（ゲージ赤）のルール	
霊力が0未満になると枯渇状態に	
枯渇状態中は霊力を使う行動、アルカナコンボ、霊鳥の動作が不可能	
枯渇直後から650F経過後、標準値（100）に復帰	
飽和状態（ゲージ黄）のルール	
霊力が標準値を上回っている状態では、霊力を使う攻撃の威力が1.2倍に	
クリティカルハートの特例※	
封呪・鳴神の追加入力成功時は、枯渇状態からの復帰が200Fに	
封呪・鳴神の追加入力失敗時は、枯渇状態からの復帰が800Fに	

※霊力128で封呪・鳴神を発動した場合（枯渇状態にならない）、追加入力成功時は自動回復停止時間が無く、追加入力失敗時は自動回復停止時間が600Fになる。

ヴァイス／剱神のガイスト ゴットフリート

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	3	3	11	−4	弱／ノ	A	400	95(80)	−2	22	全	連／全／J	6〜7相殺判定(前の腕)／動作中被CH無し
立ちB	6	5	19	−8	中／横	B	1000	91	−4	25	全	全／J	6〜10反射判定(前方)
立ちC	15	2	16	+3	強／上	C	1500	87(70)	−6	30	立屈	全／J	7〜8相殺判定(頭)／9〜10相殺判定(振り下ろした腕)
←+B	5	1	22	−7	足(膝)	B	1300	91(80)	−4	0	屈空	全	1〜5対投げ無敵、ひざ下無敵
→+C	16	1	20	±0	強／横	C	1900	83	−8	30	全	全	
しゃがみA	4	2[5]	14[11]	−4	弱／ノ	A	400	95(70)	−2	22	全	連／全／J	1〜9反射判定(前方)／動作中被CH無し／[ ]は剣装着時のデータ
しゃがみB	6	2[4]	24[22]	−10	中／下	B	800	95(70)	−2	25	屈空	全	[ ]は剣装着時のデータ
しゃがみC	11	2	22	−3	足	C	1800	83(70)	−8	56	屈空	全	
ジャンプA	3	3[5]	19[17]	—	弱／ノ	A	500	95(80)	−2	22	立空	全／J	動作中被CH無し／[ ]は剣装着時のデータ
ジャンプB	5	5	21	—	中／ノ	B	1100	91	−4	25	立空	全／J	
ジャンプC	5	4(4)8	16	—	強／下・上	B・C	600・2100	95(80)・83	−2・−8	22・40	立空・全	全	1〜12被CH判定
ジャンプE	11	7	20	—	強／下	D	2200	83(70)	−8	56	立空	全	
ジャンプ中←+B	6	6	15	—	中／ノ	B	1000	91	−4	25	立空	全	5相殺判定(伸ばした足)
立ちE	17	6	21	−4	壁	D	2000	83	−8	26	立屈	A必・A超	1〜10、13〜26反射判定(前方)／15〜16相殺判定(伸ばした腕)／動作中被CH判定／1から10F間、属効対応
立ちE(最大タメ)	36	6	21	—	壁	E	2400	83	−8	26	立屈	A必・A超	1〜30、32〜45反射判定(前方)／34〜35相殺判定(伸ばした腕)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／鏡版動作28
しゃがみE	15	6	21	−4	打	D	2000	83	−8	66	立屈	A必・A超	1〜6反射判定(前方)／13〜17反射判定(垂直)／動作中被CH判定／1から6F間、属効対応
しゃがみE(最大タメ)	45	6	23	—	打(き)	E	2500	83	−8	15	立屈	A必・A超	1〜34反射判定(前方)／42〜47反射判定(垂直)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／鏡版動作25
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	85	—	動作中被CH無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから53F後に相手が起き上がる(相手はぁと)
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打(き)	—	400・1600	100・50	0・−20	15	85	—	動作中被CH無し／2段目のみHC可能
空中投げ	3	1	23	—	バ	—	500×2・1000	100×2・50	0×2・−20	5	72・128	—	動作中被CH無し／3段目のみHC可能／縦方向投げ間合いは高さ−24〜104
A突剣グライテン	20	2	22	−1	足	D	2000	83	−8	30	屈空	超・A超	1〜18被CH判定
B突剣グライテン	22	2	22	−1	足	D	2000	83	−8	30	屈空	超・A超	3〜18相殺判定(上半身)
C突剣グライテン	31	2	22	−1	足	D	2000	83	−8	30	屈空	超・A超	
A穿剣フリーゲン	4	1(2)1	全体58	−39	ノ・上	B	500・1000	95(70)・91	−2・−4	30・66	立屈・全	超・A超	1〜4無敵／5〜6対投げ無敵／7〜空中判定／被CH判定無し／着地後硬直13／相殺不可能／2段目発生後剣部分発生
B穿剣フリーゲン	7	1(2)1	全体74	−41	ノ・上	B	1000・1000	95(70)・91	−2・−4	30・66	立屈・全	超・A超	1〜7無敵／8〜9対投げ無敵／10〜空中判定／被CH判定無し／着地後硬直13／相殺不可能／2段目発生後剣部分発生
C穿剣フリーゲン	11	1(2)1	全体87	−52	ノ・上	B	1500・1000	95(70)・91	−2・−4	30・66	立屈・全	超・A超	1〜11無敵／12〜13対投げ無敵／14〜空中判定／被CH判定無し／着地後硬直13／相殺不可能／2段目発生後剣部分発生
A穿剣フリーゲン(空中)	3	1(2)1	着地後13	—	ノ・上	B	400・400	95(70)・91	−2・−4	30・66	全	超・A超	1〜2無敵／3対投げ無敵／被CH判定無し／相殺不可能／2段目発生後剣部分発生
B穿剣フリーゲン(空中)	5	1(2)1	着地後13	—	ノ・上	B	400・700	95(70)・91	−2・−4	30・66	全	超・A超	1〜4無敵／5対投げ無敵／被CH判定無し／相殺不可能／2段目発生後剣部分発生
C穿剣フリーゲン(空中)	8	1(2)1	着地後13	—	ノ・上	B	400・1100	95(70)・91	−2・−4	30・66	全	超・A超	1〜7無敵／8対投げ無敵／被CH判定無し／相殺不可能／2段目発生後剣部分発生
A穿剣フリーゲン(剣部分)	9	2・2・6	全体58	—	上	A×2・C	300×3	95	−2	20×2・40	全	—	剣部分は飛び道具／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失／データは剣1本分のもの／剣は2本発生、上の剣は発生が1F遅い／空中版は剣部分発生8
B穿剣フリーゲン(剣部分)	12	2×4・6	全体74	—	上	A×4・C	200×4・400	95	−2	20×4・40	全	—	剣部分は飛び道具／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失／データは剣1本分のもの／剣は2本発生、上の剣は発生が1F遅い／空中版は剣部分発生10
C穿剣フリーゲン(剣部分)	16	2×6・6	全体87	—	上	A×6・C	(200・100)×3・300	95	−2	20×6・40	全	—	剣部分は飛び道具／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失／データは剣1本分のもの／剣は2本発生、上の剣は発生が1F遅い 空中版は剣部分発生13
装剣ザイン	—	—	全体46	—	—	—	—	—	—	—	—	—	動作中被CH無し／←+B、しゃがみC、ジャンプ中←+B、各種E攻撃以外の通常技の攻撃判定拡大、一部通常技の性能が変化([ ]内のデータになる)／軍剣展界ヒンメルファールト使用可能／相手の攻撃をくらう(ミルワール含む)と効果終了(ガードクラッシュ、投げ抜けは終了しない)
設剣ミーネ	—	—	全体37	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜20被CH判定／23以降必ず設置
動剣テーティヒカイト	23	—	全体32	+7	強／ノ	B	600×9	95(80)	−2	25	全		動作中被CH判定 6以降必ず発生／剣は1Fずつ発生／硬直差は最初の1本のみをガードさせたときのもの
群剣グライフェン	6	1	28	—	強	—	100×13	100×12・50	0×12・−20	—	105	—	ヒット時強制立たせ効果／硬直差は投げ成功時21Fの技まで連続ヒットする／HC&EFC不可能
突攻剣ツァールライヒ	(暗転)3	18	34	−50	壁	備考参照	0・5000	100×14・50	0×14・−20	26	全	A超	暗転中のみ無敵／暗転後3〜20上半身無敵／1段目相殺不可能、ヒットストップ0、ガード硬直時間1／1段目ヒット時相手をロック／1段目相打ち時ヒット効果ノーマル、復帰不能時間22／15段目のみHC&EFC&A超でキャンセル可能
穿孔剣ツェントルム	(暗転)1	1(3)21	46+着地13	−55	打(き)	A・E	1000・4500[1000・1800・6400]	91・50[80・70・70]	−4・−20[−4・−10・−10]	15	立屈・全	A超	暗転〜31無敵／暗転後6〜空中判定／暗転後5〜36相手をすり抜ける／動作中被CH無し／1、2段目相殺不可能／1段目ヒット時相手をロック、[ ]内のデータになる／1段目ヒットストップ0／巨大剣部分(2段目or1段目ヒット時の3段目)のみHC&A超でキャンセル可能
巨翼剣メテオーア	5(暗転)0	地面or壁到達まで	56	−33	足	E	4500	50	−20	0	全	A超	地面or壁到達まで相手をすり抜ける／地面or壁到達後41まで被CH判定／着地後硬直13／相殺不可能／硬直は地面到達時のもの／硬直差は最低空で出したときのもの(発生11)
軍剣展界ヒンメルファールト	(暗転)14	2	31	−8	—	E	2000・2000・100×64・200	—	—	—	全	—	1〜15上半身無敵、被CH判定／1段目相打ち時ヒット効果ノーマル、復帰不能時間22／1段目ヒット時相手をロック、ダウン回避不可能、硬直が解けてから8F後に相手が起き上がる(相手はぁと)
軍剣展界ヒンメルファールト(EF)	(暗転)12	2	27	−1	—	E	2000・2000・100×64・2000・1000	—	—		全	—	1〜13上半身無敵、被CH判定／1段目相打ち時ヒット効果ノーマル、復帰不能時間22／1段目ヒット時相手をロック、ダウン回避不可能、硬直が解けてから11F後に相手が起き上がる(相手はぁと)

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
剱速ルッツェ	立ちE、しゃがみE(最大タメ)のタメ時間減少：シンクロレベル×2.8%(Lv20でタメ時間半減、Lv200以上で4分の1)											
剱刺ザロモン	20	20	27	+6	壁	D	2000	83	−8	26	全	1〜50被CH判定／相殺不可能／ヒットorガード時終了動作へ移行(全体16、被CH無し)／ヒットorガード後AH可能
剱刺ザロモン(空中)	20	20	着地まで	+12	壁	D	2000	83	−8	26	全	1〜50被CH判定／相殺不可能／ヒットorガード時終了動作へ移行(全体16、被CH無し)／ヒットorガード後AH可能／硬直差は最低空のもの(発生26)
剱衝レーム	37	—	全体50	+21	横	C	1500	87	−6	25	全	1〜8被CH判定／31〜AH&EFC可能
剱斬クリューガー	(暗転)38	3	31	+17	打(き)	E	4500	50	−20	25	立屈	暗転中被CH判定／相殺不可能／48〜AH&EFC可能
剱域ダリューゲ	(暗転)56	180	全体71	—	横	A	100	100	0	22	全	暗転中被CH判定／両者の裏側に稲妻発生／内側の青い稲妻は相手のみにヒット、外側の赤い稲妻は自分のみにヒット／暗転後必ず発生／相殺不可能／32〜AH&EFC可能
剱強フェーダー	全体26／効果時間233／発動するたびにシンクロレベル(以下SLv)が上昇(通常時2上昇、キャンセル時1上昇)／エクステンドフォース中の攻撃力補正.SLv×1%(最大20%)増加、防御力補正.SLv×0.5%(最大10%)増加、効果時間：SLv×5%増加(最大で2倍)／フォースゲージ回復速度：SLv×5%(最大で2倍)／硬直終了後に効果発動(効果は必ず発動する)／キャンセル版硬直0											
剱神ゴットフリート	(暗転)15	2(5)—	全体120	—	上・打(き)	C・—	2000・7500	83・50	−8・−20	32・36	立屈	動作中被CH無し／2段目ガードクラッシュ効果／暗転後必ず発生／相殺不可能

あかね／音のアルカナ フェネクス

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	2	3	20	−11	弱／横	A	800	95(80)	−2	16	全	全／J	動作中被CH判定無し
立ちB	7	4	22	−10	中／ノ	B	1500	91(70)	−4	25	立屈	全／J	3〜17反射判定(前上)
立ちC	11	1(4)2	25	−4	強／ノ・打(き)	C・D	1100・2200	95(80)・87	−6	25・5	全・立屈	全	6〜8(頭部)、9〜10(前足)、12(前足)、14〜15(前足)、18〜21(前足)相殺判定／1〜21反射判定(前上)
➡+C	14	3(7)1	10	+10	強／ノ・た	C・C	2100・2300	83・83(70)	−8・−8	30・20	全・立空	全／J	12〜13相殺判定(上半身)
しゃがみA	5	2	9	+1	弱／下	A	500	87(70)	−6	22	屈空	連／全	動作中被CH判定無し
しゃがみB	7	5	11	±0	中／ノ	B	1400	91(80)	−4	25	立屈	全／J	
しゃがみC	10	4	18	±0	足(垂)	C	2000	87(70)	−6	56	屈空	全	
ジャンプA	6	12	16	—	弱／ノ	A	600	95(70)	−2	22	立空	全／J	動作中被CH判定無し
ジャンプB	5	4	23	—	中／ノ	B	1300	87(80)	−6	25	立空	全／J	5〜8相殺判定(腕)
ジャンプC	11	2	20	—	強／上	C	2000	83	−8	30	立空	全	6〜10相殺判定(前足)
ジャンプE	11	4	24	—	た	D	2000	83	−8	56	立空	全／J	相殺不可能
立ちE	12	8	21	−6	壁	D	2500	83	−8	26	立屈	A必・A超	10〜11反射判定(前)／動作中被CH判定／1から9F間、属効対応
立ちE(最大タメ)	38	4	18	—	壁	E	2500	83	−8	26	立屈	A必・A超	動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間32／鏡版動作33
しゃがみE	9	4	17+着地17	−15	打	D	1800	83	−8	66	立屈	A必・A超	7〜17反射判定(前上)／14〜29空中判定／動作中被CH判定／1から4F間、属効対応
しゃがみE(最大タメ)	27	6	25+着地16	—	打(き)	E	2200	83	−8	15	立屈	A必・A超	25〜32反射判定(前上)／32〜57空中判定／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間25／鏡版動作20
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから57F後に相手が起き上がる(相手はぁと)
ニュートラル投げ	5	1	23	—	パ	—	500×2・1000	100×2・50	0×2・−20	8	64	—	動作中被CH判定無し／3段目のみHC可能
空中投げ	3	1	23	—	打(き)	—	400×3・800	100×3・50	0×3・−20	15	72・128	—	動作中被CH判定無し／4段目のみHC可能／縦方向投げ間合いは高さ−24〜104
魂振り	—		「36」「54」「72」	—	—	—	—	—	—	—	—	—	硬直の数値は「A版」「B版」「C版」の全体／動作中被CH判定／Aは9、Bは9、29、Cは9、28、47で言霊が増加
風払い	16	7(8)2	43	−25	足・上	B・C	700・2100	91(80)・91(70)	−4×2	56	屈空・立屈	超・A超	1〜15足元無敵／2対投げ無敵／3〜11、34〜43、52〜67空中判定／1〜30被CH判定／1段目ヒット時に相手を引き寄せる
鳥翔けA	15	着地まで	20	—	た	D	1600	95(70)	−2	56	立空	超・A超	1〜着地まで反射判定(後上)／着地後3〜言霊キャンセル可能
鳥翔けB	20	着地まで	16	—	た	D	2200	95(70)	−2	56	立空	超・A超	1〜着地まで反射判定(後上)／着地後3〜言霊キャンセル可能
C鳥翔けC	25	着地まで	12	—	た	D	2500	95(70)	−2	56	立空	超・A超	1〜着地まで反射判定(後上)／着地後3〜言霊キャンセル可能／ボタンを押し続けることで発生を遅らせることが可能(ボタンを離してから3F後に攻撃判定が発生、最大タメ時は発生85)
月砕き	8	14	34+着地7	−34	上	C	2000	83	−8	40	全	超・A超	1〜7ひざ上無敵／8〜足元無敵／9〜55空中判定／空中ガード時ガードクラッシュ効果／9〜40言霊キャンセル可能
(空中)月砕き	8	12	着地後7	—	ノ×3・上	A×3・B	600×4	95(80)×4	−2×4	22×3・25	全×4	超・A超	9〜38言霊キャンセル可能
花薙ぎ	11	2	21	−7	た	B	0・2600	100・70	0・−10	56	全	超・A超	動作中被CH判定無し／1段目ヒット時相手をロック、2段目のみ各種キャンセル可能(言霊含む)／1段目ガード時or空振り時21〜言霊キャンセル可能
(空中)花薙ぎ	8	2	26	—	た	B	0・2600	100・70	0・−10	56	全	超・A超	動作中被CH判定無し／1段目ヒット時相手をロック、2段目ヒット時各種キャンセル可能／1段目ガードor空振り時17〜29言霊キャンセル可能／2段目ヒット時攻撃判定発生後1〜10言霊キャンセル可能
花映し(当て身)	—	—	全体49	—	—	—	—	—	—	—	—	—	被CH判定1〜31／4〜25当身判定(全身)／飛び道具も当身可能
花映し(反撃)	22	1	23+着地8	−16	た	B	0・3000	100・70	0・−10	56	立空	超・A超	当て身成立後、45まで空中判定／相殺不可能／1段目ヒット時相手をロック、2段目ヒット時各種キャンセル可能／ヒット時のみ2段目の2〜言霊キャンセル可能／1段目ガードor空振り時硬直8〜言霊キャンセル可能／相手の技(飛び道具含む)を取った際、相手のみにヒットストップ11
風舞いA&B	—	—	全体28	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜17相手をすり抜ける／9〜移動開始／16〜動作終了時まで言霊キャンセル可能／動作中被CH判定無し
風舞いC	—	—	全体32	—	—	—	—	—	—	—	—	—	9対投げ無敵／10〜空中判定／1〜17相手をすり抜ける／16〜26まで言霊キャンセル可能／動作中被CH判定無し
(空中)風舞い	—	—	全体31	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜10相手をすり抜ける／2〜移動開始／7〜25まで言霊キャンセル可能／動作中被CH判定無し
月吠え	12	6	20+着地40	−43	横(き)	D	2400	83	−8	15	全	超・A超	3対投げ無敵／3〜足元無敵／4〜空中判定／1〜28被CH判定／19〜24、着地3〜4言霊キャンセル可能
風紋	—	—	全体27	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜12相殺判定(BC版上半身・下方向+BC版下半身)&反射判定(前)&被CH判定
風紋(空中)	–	—	着地後12	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜9相殺判定(前半身)&反射判定(前)&被CH判定
満月落とし	(暗転)5	1	21+着地8	—	た	B・A×7	0・2000・600×7・300×6・0・3000	50・100×15・70	−20・0×15・−10	56	全	A超	暗転5無敵／暗転1〜12対投げ無敵／1段目がヒットすると相手をロックする／1段目ロック部分はヒット数に加算されない／ガード時2段目移行が発生、8段目後に硬直30に移行／空中版データ　硬直：着地後7、暗転1〜11対投げ無敵
あかね分身の術	9	15	31	−30	パ(垂・き)	B	0・700×6・0×2・800×2・0・1600	100×12・50	0×12・−20	20	立屈	A超	1段目がヒットすると相手をロックする／ダウン回避不可能／35フレーム後に相手が起き上がる(相手はぁと)
瞬刻	7(暗転)5	1	48	−23	足(垂)	E	備考参照	100×n・50	0×n・−20	100	全	—	暗転1〜2、5〜8対投げ無敵／暗転3〜4無敵／暗転1〜8相手をすり抜ける／ボタン連打によって威力とヒット数が増加(最高4段階)／攻撃力は1段階目100・1400・2000、2段階目100・1400×2・2000、3段階目100・1100・1200・1300×2・2000、4段階目100・500×9・200×12・3800／4段階目のヒット効果：打(垂・き)、復帰不能:0
瞬刻(EF)	6(暗転)5	1	42	−13	パ	E	500×10・100×89・500・2000	100×10・83・100×89・500	0×10・−8・0×89・−20	20	全	—	暗転1〜4、7〜10対投げ無敵／暗転5〜6無敵／暗転1〜9相手をすり抜ける／ボタン連打によって威力とヒット数が増加(最高5段階)／1〜4段階目は通常版と同じ／攻撃力・ダメ補正・復帰補正・復帰不能は5段階目のもの

※相手がやられ状態のときに言霊によるキャンセルを使うと、ダメージ補正が8%増加

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
ユニソヌス	立ちE、しゃがみEの最大タメ時カノンを設置／攻撃判定発生+25Fでカノンが発生											
カノン	63	—	全体39	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜11被CH判定／23〜AH&EFC可能／13以降必ず発生／発生は設置のもの／設置したカノンにアクセンタス、エコー、ヴィーヴォ、発動したカノンの攻撃判定を当てると、当てた技と同じ技が発動／カノンは発動まで画面上に残り続ける／最大5個まで設置可能、6個目を設置すると最初のカノンは消滅する
アクセンタス	11	3(3)×4・3	12+着地13	−1	上×5	B×5	500×5	95(80)×5	−2×5	25×5	全	9〜49空中判定／1〜37被CH判定／飛び道具判定／4以降必ず発生／着地後EFC可能／ロズ キクロスで吸収不可能／総ケズリダメージ200／攻撃判定がカノンに触れると7で発動
エコー	33	—	全体55	—	弱／ノ	A	1500	83	−8	22	全	1〜14被CH判定／発生は音波のもの(攻撃判定無し)／音波が左右の壁で跳ね返ると18F後に攻撃判定発生／攻撃を受けた次のフレームで音波&攻撃判定消失
ヴィーヴォ	(暗転)5	3(3)×7・3	14+着地13	−3	上×8	B×8	500×8	95(80)×8	−2×8	25×8	全	1〜21被CH判定／7〜空中判定／2以降必ず発生　飛び道具判定／着地後EFC可能／コズ キクロスで吸収不可能／攻撃判定がカノンに触れると3で発動／総ケズリダメージ300
カンティレーナ	(暗転)	—	全体23	—	—	—	—	—	—	—	—	動作中被CH判定／カノンは13、14、15の順に発生／暗転後必ず発生する／2〜AH&EFC可能／暗転中にAorBorCのいずれかのボタンを押し続けることで配置を選択できる
タセット	2(暗転)	—	全体10	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜2被CH判定／暗転中に画面内すべての飛び道具を消滅させる／連続技に組み込んだ場合、ダメ補正91がかかる
アルス・アンティクア	全体26／効果時間223／通常技をヒットorガード時にカノンを設置(画面上に5個設置されている場合は設置されない)／硬直終了後に効果発動(効果は必ず発動する)／キャンセル版硬直0											
アレルヤ	(暗転)23	74	40	−10	上・横×14	E・C×14	1000・800×13・1000	95×15	−2×15	30・40×14	立屈・全×13	動作中被CH判定／相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／1段目ヒットストップ48／AH不可能

なずな／花のアルカナ カヤツヒメ

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	4	4	15	−7	弱／ノ	A	500	95(80)	−2	22	全	全／J	動作中被CH判定無し
立ちB	9	3(6)2	23	−9	中・中／ノ・上	B・B	1000×2	91×2	−4×2	25	全	全／J	12〜17、20〜22反射判定(正面、斜め上、真上、斜め後ろ方向の四カ所)／1〜8被CH判定
立ちC	13	2・2・2	23	−4	弱・弱・強／ノ・ノ・横	A・A・C	900×3	91×3	−4×3	22・22・30	全	全	1〜11相殺判定(上半身)／1〜12被CH判定
➡+A	13	6	8	+3	中／横	B	1100	91	−4	25	屈空	全／J	13相殺判定(杖)／動作中被CH判定無し
⬅or➡or⬆or➡or⬅or⬆+BC同時押し	8	24	全体44	±0	強／ノ	C	2000	70	−10	30	全	—	⬆or⬆版：持続19／硬直差は⬆版の持続3F目を立ち状態のはぁとにガードさせた場合のもの／飛び道具判定／ロズ キクロスで吸収不可能／HC＆EFC不可能／24以降、鳥術・鶲鳥＆鶲に移行可能／遠隔モード中は全体32
しゃがみA	5	4	12	−4	弱／ノ	A	500	95(70)	−2	22	屈空	全	動作中被CH判定無し
しゃがみB	10	3	16	−3	中／ノ	B	1500	91(70)	−4	25	立屈	全／J	1〜2相殺判定(上半身)／5〜12反射判定(前方斜め上)
しゃがみC	14	2(13)1(2)3	11	+7	足(垂)・た	C・C	2000・1500	83×2	−8×2	56×2	屈空・立空	全	5〜8(上半身)、9〜11(全身)、30〜31相殺判定(杖)
ジャンプA	3	5	17	—	弱／ノ	A	500	95(80)	−2	22	立空	全／J	動作中被CH判定無し
ジャンプB	8	1(1)1(1)1(1)2	34	—	中／ノ	B	1600	87	−6	25	立空	全／J	8〜19反射判定／1〜7被CH判定／1ヒット技
ジャンプC	16	4	35	—	強／た	C	2100	83	−8	56	立空	全	3〜8相殺判定／9〜21反射判定(前方)／1〜15被CH判定
ジャンプE	19	4	9	—	た	D	1600	83	−8	56	立空	全	動作中被CH判定無し
ジャンプ中➡+B	11	4	10	—	中／ノ	B	1000	91	−4	25	立空	全	動作中被CH判定無し
立ちE	18	5	24	−6	壁	D	2600	83	−8	26	立屈	A必・A超	動作開始から終了まで被CH判定／1から7F間、属効対応
立ちE(最大タメ)	35	7	23	—	壁	E	2800	83	−8	26	立屈	A必・A超	動作開始から終了まで被CH判定／ガードクラッシュ効果　タメ時間26F／鏡版動作30
しゃがみE	12	7	22	—	打	D	2700	83	−8	66	立屈	A必・A超	動作開始から終了まで被CH判定　12〜23反射判定／1から1F間、属効対応
しゃがみE(最大タメ)	29	5	26	—	打(き)	E	3000	83	−8	15	立屈	A必・A超	動作開始から終了まで被CH判定／ガードクラッシュ効果　タメ時間22F／鏡版動作19
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	100	—	—	128	—	動作中被CH判定無し／硬直が解けてから73フレーム後に相手が起き上がる(相手はぁと)／ダウン回避不可能
ニュートラル投げ	5	1	23	—	—	—	300×2・1000	100・100・50	0・0・−20	15	128	—	動作中被CH判定無し／3段目のみHC可能
空中投げ	3	1	23	—	バ	—	300・1500	100・50	0・−20	20	128・96	—	動作中被CH判定無し／2段目のみHC可能／縦方向投げ間合いは高さ−24〜72
杖術・真鉋A	11	12	全体44	−7	ノ	B	1000	95(80)	−2	25	全		23で派生に移行可能／飛び道具判定
杖術・真鉋B	11	12	全体52	−15	ノ	B	800	95(80)	−2	25	全	—	27で派生に移行可能／飛び道具判定
杖術・真鉋C	11	12	全体44	−7	上	B	1200	95(80)	−2	25	全	—	23で派生に移行可能／飛び道具判定
杖術・真鉋A(派生)	8	2×8・3	全体47	−4	弱／ノ×9	A×9	400×9	95×9	−2×9	22	全	—	動作中被CH判定無し／飛び道具判定
杖術・真鉋B(派生)	8	2×12・3	全体55	−4	弱／ノ×13	A×13	400×13	95×13	−2×13	22	全	—	動作中被CH判定無し／飛び道具判定
杖術・真鉋C(派生)	8	2×16・3	全体63	−4	弱／ノ×17	A×17	400×17	95×17	−2×17	22	全	—	動作中被CH判定無し／飛び道具判定
杖術・魂極	14	2	19	±0	—・横	C	1000・500×9・0・500	91・95×9・100・50	−4・−2×9・0・−20	0	屈空	超・A超	動作中被CH判定無し／1段目がヒットすると相手をロック、12段目ヒット後霊力が最大値まで溜まる／各種キャンセルは1段目のみ、かつガードされたときのみ可能
獣術・陽炎A	11	12	8	+3	強／壁	D	1800	83(70)	−8	26	全	超・A超	動作中被CH判定
獣術・陽炎B	11	12	16	−5	壁	D	1800	83(70)	−8	26	全	超・A超	1〜22被CH判定
獣術・陽炎C	32	壁到達まで	壁到達後42	−6	壁	D	2500	83(70)	−8	26	全	超・A超	1無敵／2〜24対打撃無敵＆空中判定／25〜攻撃持続中被CH判定／ヒットorガード時硬直28に移行
(空中)獣術・陽炎A	11	8	29	—	強／壁	D	1800	83(70)	−8	26	全	超・A超	1〜18被CH判定／動作中に着地した場合、着地後硬直10
(空中)獣術・陽炎B	11	8	着地後15	—	壁	D	1800	83(70)	−8	26	全	超・A超	1〜18被CH判定
(空中)獣術・陽炎C	36	壁到達まで	備考参照	—	壁	D	2500	83(70)	−8	26	全	超・A超	1〜15無敵／16〜29対打撃無敵／30〜攻撃持続中被CH判定／ヒットorガード時硬直25に移行／壁到達時、硬直：着地後35、硬直の14〜26空中判定／
鳥術・鶲鳥	—	—	全体27	—	—	—	—	—	—	—	—	—	動作中被CH判定無し／1で霊鳥がその場に停滞／停滞中は霊力の回復速度低下
鳥術・鶲	—	—	全体27	—	—	—	—	—	—	—	—	—	動作中被CH判定無し／1で霊鳥が追従し始める
鳥術・梓弓	13	—	—	—	中／×n	B×n	500・1000×n	95・83×n	−2・−8×n	25	全	—	動作終了4F前まで被CH判定／1段目か霊鳥に接触すると、A版は13F目・B版は9F目・C版は5F目に2段目が発生／C版のみ2発連続で放つ／ボタンを押し続けると、Aは36F、Bは16F、Cは6Fごとに飛び道具を放つ　攻撃を受けた次のフレーム攻撃判定消失／ボタンを離すと硬直4〜16(離すタイミングで変化)に移行／最速で2段目か発生した場合、硬直：全体31、2段目の発生：A版26、B版22、C版18
鳥術・白真弓	27	—	—				500・1000×	95(80)・87	−2・−6×n	30	全	—	動作終了11F前まで被CH判定／1段目が霊鳥に接触すると、A版は13F目・B版は9F目・C版は5F目に2段目が発生／C版のみ2発連続で放つ／ボタンを押し続けると、Aは36F、Bは16F、Cは6Fごとに飛び道具を放つ／攻撃を受けた次のフレーム攻撃判定消失／ボタンを離すと硬直10〜24(離すタイミングで変化)に移行／最速で2段目が発生した場合、硬直：全体58、2段目の発生：A版46、B版42、C版38
召喚・天狼	34	8×n	全体43	+17	ノ	B×n	1000×n	91(80)×n	−4×n	25	全	—	8〜31被CH判定／27以降必ず発生／硬直差は1段目のみをガードさせたときのもの
召喚・玉兎	35	—	全体43	+18	ノ	B	1500	91(70)	−4	25	全		8〜31被CH判定／27以降必ず発生／兎か画面の枠に到達すると針路を2回まで変更する
召喚・鈴蜂	74	—	全体42	—	横	B	1500	91	−4	25	全	—	1〜12被CH判定／相殺不可能
霊術・朝露	—	—	全体24	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜20被CH判定／1で霊力が96増加(最大値の4分の3)＆自分に3000ダメージ／霊力が0or回復中、体力が100時は使用不可能
聖杖・真十鏡	(暗転)0	21{1(1)}×16(1)4	65	−18	横・ノ×16・打(き)	D・B×16・E	1000・500×17	91×18	−4×18	40・25×16・0	全	—	動作中被CH判定無し／暗転終了1F前に発生／硬直差は18段目をガードさせた場合のもの／HC＆EFC不可能
(空中)聖杖・真十鏡	(暗転)0	21{1(1)}×16(1)4	56	—	横・ノ×16・バ	D・B×16・E	1000・500×17	91×18	−4×18	40・25×16・0	全	—	動作中被CH判定無し／暗転終了1F前に発生／HC不可能
鳥獣・五百重波	1(暗転)10	24	35	−34	打(き、垂)	C	500・1000×3・200×8・1700・0	100×12・50・100	0×12・−20・0	0	全	—	動作中被CH判定無し／飛び道具判定／1段目がヒットすると相手をロックする／HC＆EFC不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／自分に100ダメージ
解放・射干玉	253	-	全40	—	横	B	1500×6	91×6	−4×6	25	全		143以降必ず発生／2段目以降は271、289、307、325、343に発生／召喚・鈴蜂と同じ飛び道具を6体放つ
解放・射干玉(追加A)	286	—	全40	—	ノ	B	{1000×n}×4	{91(80)×n}×4	{−4×n}×4	25	全	—	143以降必ず発生／2段目以降は387、409、522に発生／召喚・天狼と同じ飛び道具を4体放つ
解放・射干玉(追加B)	287	—	全40	—	ノ	B	1500×4	91(70)×4	−4×4	25	全	—	143以降必ず発生／2段目以降は388、420、523に発生／召喚・玉兎と同じ飛び道具を4体放つ
封呪・鳴神	(暗転)4	1	44	−20	横(き)	E	0・4800／0・7200	100・50	0・−20	50	立空	—	暗転〜4無敵／動作中被CH判定無し／1段目がヒットすると相手をロックする／1段目ガード時EFC可能／追加入力成功時、相手に移動速度低下と各種必殺技使用不可能の効果、効果時間555F間)／失敗時は自分にも同じ効果(自分：269F間、相手：285F間)と2400ダメージ／ダメージは「追加入力失敗時」／「追加入力成功時」のもの／相殺不可能／当て身不可能
封呪・鳴神(EF)	(暗転)4	1	38	−11	横(き)	E	0・4800／0・7200・14400	100・50／100・50×2	0・−20／0・−20・−10	50	立空	—	暗転〜4無敵／動作中被CH判定無し／1段目がヒットすると相手をロックする／追加入力失敗時は相手と自分に移動速度低下と各種必殺技使用不可能の効果、自分に2400ダメージ／ダメージ、ダメ補正、復帰補正は「追加入力失敗時」／「追加入力成功時」のもの／相殺不可能／当て身不可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
護りの花弁	カウンターヒットを無効化する											
霞華	立ちE、しゃがみEの最大タメヒット時に相手のアルカナゲージを吸収(吸収量はダメージに比例)											
一重咲	36	6(14)41	全体54	+36	中・強／ノ×2	B・C	1000×2	91(80)・91	−4×2	25・30	全	1〜17被CH判定／26〜AH＆EFC可能／41に2段目の進行方向を上下左右のいずれかにレバーで選択可能／攻撃を受けた次のフレーム攻撃判定消失
花に嵐	24	60	全体32	—	中／ノ×5	B	700×5	95(80)	−2×5	25	全	1〜8被CH判定／12〜AH＆EFC可能／10に一重咲の持続部分が残っていると必ず発生する
幻の花	—	—	全体35	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜11被CH判定／32以降必ず発生／3種類の花のいずれかを設置／花の中心から50ドット以内に居ると範囲効果／最大3つ設置可能／AH＆EFC不可能
摘花	—	—	全体30	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜22被CH判定／1で設置された幻の花or夢の花を採取する
八重紅彼岸	(暗転)38	74	全体45	+54	中／ノ×15	B	500×15	95×15	−2×20	25×15	全	被CH判定無し／15〜AH可能／暗転後必ず発生する
夢の花	(暗転)	—	全体22	—	—	—	—	—	—	—	—	被CH判定無し／19以降必ず発生／中心から150dot以内に居ると範囲効果／最大ひとつ設置可能／AH＆EFC不可能
うつろいの光	全体26／効果時間182　幻の花、夢の花がある場合、次の段階に成長するまでの時間をゼロにする／発生と同時に効果発動(効果は必ず発動する)、効果時間は硬直終了後からのもの／キャンセル版硬直0											
桜守	(暗転)18	5	69	−54	下(垂)	A	0×19・8000	100×19・50	0×19・−20	30×19	全	1段目がヒットすると相手をロックする／相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能

ペトラ／聖のアルカナ ジラエル

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	3	2	13	−3	弱／ノ	A	500	95(80)	−2	22	全	連当／全／J	動作中被CH判定無し
立ちB	9	2	16	−1	中／ノ	B	1200	91	−4	25	全	全／J	1相殺判定(胸部)／ケズリダメージ100
立ちC	13	2	28	−9	強／横	C	2000	83	−8	30	全	全	2〜5相殺判定(顔の前)／ケズリダメージ100
➡+B	10	2	20	−6	中／下	B	1500	87	−6	25	全	全	3〜9相殺判定(上半身)／ケズリダメージ100
➡+C	15	4	22	−3	横	D	3500	70	−10	40	全	全／J	2〜10相殺判定(上半身)／ケズリダメージ100
しゃがみA	5	2	13	−3	弱／下	A	500	95(70)	−2	22	屈空	連／全	1〜16低姿勢／動作中被CH判定無し
しゃがみB	9	2	18	−4	中／ノ	B	1200	91	−4	25	全	全／J	ケズリダメージ100
しゃがみC	12	4	19	−2	足	C	1300	87(70)	−6	56	屈空	全	
⬇+B	10	2	22	−8	中／下	B	1500	87(80)	−6	25	屈空	全	3〜9相殺判定(胴体)／ケズリダメージ100
⬇+C	22	2	9+着地11	−6	中／ノ	B	1400	91(80)	−4	30	立空	全／J	6〜足元無敵／5〜空中判定／ケズリダメージ100
ジャンプA	3	5	14	—	弱／ノ	A	500	95(80)	−2	22	立空	全／J	動作中被CH判定無し
ジャンプB	7	3	21	—	中／ノ	B	1300	87	−6	25	立空	全／J	2〜4相殺判定(腰から上)／ケズリダメージ100
ジャンプC	12	3	22	—	強／横	C	2600	70	−10	30	立空	全	ケズリダメージ100
ジャンプE	14	2	25	—	た	D	3500	70	−10	56	立空	—	3〜10相殺判定(腰から上)／HC可能／ケズリダメージ100
ジャンプ中下方向+B	8	3	21	—	中／下	B	1200	87	−6	25	立空	全／J	ケズリダメージ100
立ちE	15	2	29	−8	壁	D	3000	70	−10	26	立屈	A必・A超	動作中被CH判定／ケズリダメージ100／1から8F間、属効対応
立ちE(最大タメ)	42	2	44	—	壁	E	3500	70	−10	26	立屈	A必・A超	動作中被CH判定／ケズリダメージ100／ガードクラッシュ効果／タメ時間33、鏡版動作34
しゃがみE	15	2	25	−4	打	D	2800	70	−10	66	立屈	A必・A超	1低姿勢／2〜7超低姿勢／8〜9低姿勢／10〜22反射判定(前上)／動作中被CH判定／ケズリダメージ100／1から7F間、属効対応
しゃがみE(最大タメ)	33	2	33	—	打(き)	E	3200	70	−10	15	立屈	A必・A超	1低姿勢／2〜21超低姿勢／22〜26低姿勢／27〜40反射判定(前上)／動作中被CH判定／ケズリダメージ100／ガードクラッシュ効果／タメ時間22／鏡版動作26
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから45F後に相手が起き上がる(相手はぁと)
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打(き)	—	300・600・1600	100×2・50	0×2・−20	15	64	—	動作中被CH判定無し／3段目のみHC可能
空中投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64・96	—	動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／縦方向投げ間合いは高さ−24〜72
L.G.A charge-1	—	—	全体34	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜28被CH判定／30でエーテルストック1個補充
L.G.A fire type-α(エーテルストック無し)	18	3	35	−11	強／横	B	1200	91(70)	−4	22	全	超・A超	1〜15対投げ無敵／3〜13空中判定／動作中被CH判定 ※1
L.G.A fire type-α A	18	3(15)3	35	−3	強／ノ・ノ	C×2	1400・2400	87(70)・83	−6・−8	30	全	超・A超	1〜15対投げ無敵／3〜13空中判定／動作中被CH判定／18でエーテルストック1個消費 ※1
L.G.A fire type-α B	18	{3(15)}×3・3	35	−3	(強／ノ)×3・ノ	C×4	1400×3・2400	87(70)×3・83	−6×3・−8	30	全	超・A超	1〜15対投げ無敵／3〜13空中判定／動作中被CH判定／18、53でエーテルストック1個消費 ※1
L.G.A fire type-α C	18	{3(15)}×3・3(19)3	37	±0	(強／ノ)×3・ノ・壁	C×4・D	1400×3・2400・4500	87(70)×3・83・70	−6×3・−8・−10	30×4・26	全	超・A超	1〜15対投げ無敵／3〜13空中判定／動作中被CH判定／18、53、89でエーテルストック1個消費 ※1
(空中)L.G.A fire type-α(エーテルストック無し)	14	3	31	—	強／下	B	1000	91(70)	−4	22	全	超・A超	1〜9対投げ無敵 ※1
(空中)L.G.A fire type-α A	14	3(14)3	31	—	下・た	C×2	1600・2800	87(70)・83	−6・−10	30・56	全	超・A超	1〜9対投げ無敵／1〜30被CH判定／14でエーテルストック1個消費 ※1
(空中)L.G.A fire type-α B	14	3(8)3(10)3	31	—	下×2・た	C×3	1600×2・2800	87(70)×2・70	−6×2・−10	30×2・56	全	超・A超	1〜9対投げ無敵／1〜37被CH判定／14、38でエーテルストック1個消費 ※1
(空中)L.G.A fire type-α C	14	3(8)×3・3(10)3	31	—	下×4・バ	C×5	1600×4・3500	87(70)×4・83	−6×4・−8	30×4・20	全	超・A超	1〜9対投げ無敵／1〜59被CH判定／14、36、60でエーテルストック1個消費 ※1
L.G.A fire type-β	15	—	全体41	±0	中／ノ	B	2000	87(70)	−6	25	全	—	1〜39被CH判定／発生と同時にエーテルストック消費／エーテルストックの消費数×2回地面、天井、壁で弾が反射する(消費しないときは反射しない)／硬直差はエーテルストック無しのもの、それ以外のデータは弾1発のもの
L.G.A fire type-β′	18	—	全体41	+3	中／ノ	B	2000	87(70)	−6	25	全	—	1〜39被CH判定／発生と同時にエーテルストック消費／エーテルストックの消費数×2回地面、天井、壁で弾が反射する(消費しないときは反射しない)／硬直差はエーテルストック無しのもの、それ以外のデータは弾1発のもの
L.G.A fire type-β″	21	—	全体41	+6	中／ノ	B	2000	70	−10	25	全	—	1〜39被CH判定／発生と同時にエーテルストック消費／エーテルストックの消費数×2回地面、天井、壁で弾が反射する(消費しないときは反射しない)／硬直差はエーテルストック無しのもの、それ以外のデータは弾1発のもの
L.G.A assault A	—	—	全体86	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜3低姿勢／4〜6超低姿勢／1〜7対投げ無敵／7〜10足元無敵／11〜下半身無敵／8〜48空中判定／1〜48被CH判定／28〜46派生技＆(空中)あら、私としたことが……に移行可能／着地硬直38／着地1〜2低姿勢／着地3〜28超低姿勢／着地29〜31低姿勢／着地4〜HC＆EFC可能
L.G.A assault B	—	—	全体85	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜4低姿勢／5〜8超低姿勢／1〜9対投げ無敵／10〜12足元無敵／13〜下半身無敵／10〜47空中判定／1〜47被CH判定／31〜45派生技＆(空中)あら、私としたことが……に移行可能 着地硬直38／着地1〜2低姿勢 着地3〜28超低姿勢／着地29〜31低姿勢／着地4〜HC＆EFC可能
L.G.A assault C	—	—	全体84	—	—	—			—	—	—		1〜5低姿勢／6〜10超低姿勢／1〜11対投げ無敵／12〜14足元無敵／15〜下半身無敵／12〜46空中判定／1〜46被CH判定／32〜43派生技＆(空中)あら、私としたことが……に移行可能 着地硬直38／着地1〜2低姿勢／着地3〜28超低姿勢／着地29〜31低姿勢／着地4〜HC＆EFC可能
L.G.A strike fire	6	2	19	—	上[バ]	C	2200[2400]	83(70)	−8	30[20]	立空	超・A超	[]内はA版は後方の攻撃判定、B版は真下の攻撃判定、C版は前方の攻撃判定のデータ
L.G.A intense reject	4	2	着地後19	—	バ(き)	—	3500	70	−10	20	特殊投げ	超・A超	立ち、空中、やられ状態の相手を投げられる／地上の相手に対する投げ間合いは横64、高さ96(−96〜0)／空中の相手に対する投げ間合いは横64、高さ160(−72〜88)
L.G.A dodge	—	—	全体60	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜34対打撃無敵／8〜46前方に投げられ判定が大きくなる／20〜47派生技に移行可能／20〜56HC＆EFC可能／動作中被CH判定無し
L.G.A counter fire A	19+6	9	25	−11	打	D	3000	83(70)	−8	66	立屈	超・A超	1〜3対打撃無敵／4〜7ひざ上無敵／相殺不可能／動作中被CH判定無し／発生は最速で移行したときのもの
L.G.A counter fire B	19+6	6	28	−11	壁	D	3200	83	−8	26	全	超・A超	1〜3対打撃無敵／4〜7頭部、足元以外無敵／相殺不可能／動作中被CH判定無し／発生は最速で移行したときのもの
L.G.A counter fire C	19+6	2	32	−11	バ	D	2800	83(70)	−8	20	全	超・A超	1〜3対打撃無敵／4〜7足元無敵／相殺不可能／動作中被CH判定無し／発生は最速で移行したときのもの
L.G.A charge-3	—	—	全体11	—	—	—	—	—	—	—	—	—	暗転後1〜5被CH判定／暗転後7エーテルストック3個補充
L.G.A combination fire	(暗転)4	1	45	−21	た	E	600×11+5000	95(80)×11・50	−2×11・−20	—	全	—	相殺不可能／ダウン回避不可能／硬直が解けてから59F後に相手が起き上がる(相手はぁと)／1段目ヒット時相手をロックする／1段目ガード時のみHC＆EFC可能
あら、私としたことが……	(暗転)15	3	10+着地19	−8	た	D	4800	50	−20	56	立空	A超	暗転後1〜17無敵／暗転後1〜空中判定／着地まで下半身無敵／相殺不可能／ヒット時ヒットストップ48
(空中)あら、私としたことが……	(暗転)15	3	着地後19	—	た	D	4800	50	−20	56	立空	A超	暗転後1〜17無敵／相殺不可能／ヒット時ヒットストップ48
L.G.A superior fire	(暗転)16	67	27	+5	上	C	900×22	95×22	−2×22	40	全	—	相殺不可能／暗転と同時にエーテルストック3個消費／※1
L.G.A superior fire(EF)	(暗転)16	10(46)19	36	−3	た	C	600×9・800×41	95×50	−2×50	56	全	—	相殺不可能／暗転と同時にエーテルストック3個消費／2発目のビームがヒットすると3発目のビームに移行 ※1

※1：飛び道具判定 ロズ キクロスで吸収不可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
バプティズム	「受けたダメージの0.125%」ドットが回復可能体力扱いに／回復可能体力はホーリーランド使用時に回復											
クルセイド	立ちE、しゃがみE(最大タメ)のタメ時間を8割程度にする											
ホーリーボイス	14	4	33	−2	壁	C	2200	83	−8	26	全	1〜11被CH判定／25〜AH＆EFC可能／飛び道具判定／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失
ジャベリン	56	—	全体35	—	中／横	B	1800	87(80)	−6	25	全	1〜11被CH判定／／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失
ブレス	31	480	全体60	—	—	—	—	—	—	—	—	攻撃力5%UP／1度だけ被ダメージを50%に軽減する／持続は効果時間／効果時間が過ぎるか攻撃を受けると効果終了／ブレス以外の効果と重複する
ホーリーソング	(暗転)9	5	26	+20	壁	E	4600	70	−10	26	全	暗転〜5被CH判定／相殺不可能／22〜AH＆EFC可能／飛び道具判定／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失／攻撃判定の先端部分の発生10、ダメージ:3600
ファランクス	(暗転)48	—	全体40	—	中／横	B	1800×6	87(80)	−6	25	全	被CH判定無し／48、54、60で2本ずつ発生
ホーリーランド	全体26／効果時間233／バプティズムによって残った回復可能体力が回復(発動の瞬間のみ、効果中に受けたダメージには適用されない)／硬直終了後に効果発動(効果は必ず発動する)／キャンセル版硬直0											
ゴスペル	(暗転)16	1×26・(1)1(1)1(2)1(3)6	43	−14	横	C	500×30	95	−2×30	40	全	動作中被CH判定無し／相殺不可能／AH＆EFC不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／ヒット時ヒットストップ1／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失

キャサリン／磁のアルカナ メデイン

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	8	5	20	−9	中／下	B	1000	91(70)	−4	25	屈空	全／HJ	動作中被CH判定無し
立ちB	15	8	18	−5	強／横	C	2200	83	−8	30	全	全／HJ	1～8相殺判定(テリー淀川の胴体)
立ちC	17	6	30	−1	横	備考参照	2800	70	−10	30	立屈	全	ヒットorガード時終了動作に移行(全体28)／地上ガード時ガード硬直27／相殺不可能／ケズリダメージ100
←+C	20	18	12	+6	強／横	C	500×6	91	−4	30	全	全	ヒットストップ1／ケズリダメージ100
←+C(タメ)	20	146	11	—	強／横	C	500×n	91	−4	30	全	全	ヒットストップ1／ボタンを離した瞬間に攻撃判定消失、硬直12／ケズリダメージ100
→+C	17	—	—	+7	横	B	2800	70	−10	30	全	—	1～49被カウンター判定／飛び道具判定／ヒットストップはヒット時22、ガード時20／ケズリダメージ100
しゃがみA	3	5(5)5	12	−5	弱／上	A	200×2	95	−2	22	全	連／全／J	動作中被CH判定無し
しゃがみB	15	3	21	−3	上	C	1800	83	−8	30	屈空	全	
しゃがみC	17	6	30	−1	強／横	備考参照	2800	70	−10	30	立屈	全	ヒットorガード時終了動作に移行(全体28)／地上ガード時ガード硬直27／相殺不可能／ケズリダメージ100
↙+C	20	18	12	+6	強／下	C	500×6	95	−2	30	全	全	ヒットストップ1／ケズリダメージ100
↙+C(タメ)	20	146	11	—	強／下	C	500×n	95	−2	30	全	全	ヒットストップ1／ボタンを離した瞬間に攻撃判定消失、硬直12／ケズリダメージ100
↘+C	16	—	—	+4	横	B	2800	70	−10	30	全	—	1～50被カウンター判定／飛び道具判定／ヒットストップはヒット時22、ガード時20／ケズリダメージ100
ジャンプA	7	8	18	—	中／ノ	B	700	95	−2	25	立空	全／J	動作中被CH判定無し
ジャンプB	12	4	22	—	強／下	D	2000	83	−8	30	立空	全／J	
ジャンプC	17	4	23	—	強／た	D	3000	70	−10	56	立空	全	1～13相殺判定(キャサリンとテリー淀川の腕)
ジャンプE	6	6	27	—	た	D	2400	83	−8	56	全	—	1～13被CH判定／飛び道具判定
立ちE	25	4	35	−16	壁	D	3200	70	−10	26	立屈	A必・A超	動作中被CH判定／1から17F間、属効対応
立ちE(最大タメ)	44	2	43	—	壁	E	3800	70	−10	26	立屈	A必・A超	動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間36／鍍版動作27
しゃがみE	20	4	38	−19	打	D	3200	70	−10	66	立屈	A必・A超	1～19足元無敵／1対投げ無敵／2～19空中判定／11～31反射判定(前上)／動作中被CH判定／1から10F間、属効対応
しゃがみE(最大タメ)	50	4	42	—	打(き)	E	3800	70	−10	25	立屈	A必・A超	1～14＆42～49足元無敵／15～41下半身無敵／1対投げ無敵／2～49空中判定／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間38／鍍版動作39
レバー入れ投げ	3	1	23	—		—	3200	—	—	—	172	—	ダウン回避不可能／硬直が解けてから110F後に相手が起き上がる(相手はぁと)
ニュートラル投げ	5	1	23	—	壁	—	1000・2000	100・50	0・−20	20・26	172	—	2段目のみHC可能
空中投げ	3	1	23	—	打(き)	—	2800	50	−20	15	136・192	—	HC可能／縦方向投げ間合いは高さ16～208
ミサイル発射やー! A	15	57	全体51	—	上	B	500×5	95(80)×5	−2×5	30	全	—	ミサイルは発射後57F経つか、相手に当たると爆発／爆発部分持続3×5
ミサイル発射やー! B	16	57	全体52	—	上	B	500×5	95(80)×5	−2×5	30	全	—	ミサイルは発射後57F経つか、相手に当たると爆発／爆発部分持続3×5
ミサイル発射やー! C	17	57	全体53	+10	上	B	500×5	95(80)×5	−2×5	30	全	—	ミサイルは発射後57F経つか、相手に当たると爆発／爆発部分持続3×5
ラリアットぶんぶんぶん! A	12	4(3)8	20+着地20	−32	横	B	1400×2	87(70)×2	−6×2	30	全	超・A超	1対投げ無敵＆つま先にやられ判定無し／2～下半身無敵＆空中判定／1～26一度だけ攻撃を耐えられる(ヒット効果が弱or中の攻撃のみ) ※1
ラリアットぶんぶんぶん! B	14	4(2)4(2)6(3)9	19+着地20	−32	横	B	1400×4	87(70)×4	−6×4	30	全	超・A超	1対投げ無敵＆つま先にやられ判定無し／2～下半身無敵＆空中判定／1～43一度だけ攻撃を耐えられる(ヒット効果が弱or中の攻撃のみ) ※1
ラリアットぶんぶんぶん! C	16	4(2)×4・6(3)9	21+着地20	−34	横	B	1400×6	87(70)×5・91(70)	−6×5・−4	30	全	超・A超	1対投げ無敵＆つま先にやられ判定無し／2～足元無敵＆空中判定／3～下半身無敵／1～57一度だけ攻撃を耐えられる(ヒット効果が弱or中の攻撃のみ) ※1
(空中)ラリアットぶんぶんぶん! A	12	4(3)8	29	—	横	B	1400×2	87(70)×2	−6×2	30	全	超・A超	1～26一度だけ攻撃を耐えられる(ヒット効果が弱or中の攻撃のみ)／動作中に着地した場合着地後硬直20 ※1
(空中)ラリアットぶんぶんぶん! B	14	4(2)4(2)6(3)9	29	—	横	B	1400×4	87(70)×4	−6×4	30	全	超・A超	1～43一度だけ攻撃を耐えられる(ヒット効果が弱or中の攻撃のみ)／動作中に着地した場合着地後硬直20 ※1
(空中)ラリアットぶんぶんぶん! C	16	4(2)×4・6(3)9	29	—	横	B	1400×6	87(70)×6	−6×6	30	全	超・A超	1～57一度だけ攻撃を耐えられる(ヒット効果が弱or中の攻撃のみ)／動作中に着地した場合着地後硬直20 ※1
押しつぶしたるっちゅーねん! A	12	15	21	—	壁	—	3600	50	−20	30	136	超・A超	1～38被CH判定 ※2
押しつぶしたるっちゅーねん! B	16	27	21	—	壁	—	3600	50	−20	30	136	超・A超	1～54被CH判定 ※2
押しつぶしたるっちゅーねん! C	18	39	21	—	壁	—	3600	50	−20	30	136	超・A超	1～68被CH判定 ※2
(空中)押しつぶしたるっちゅーねん! A	12	15	22	—	壁	—	3600	50	−20	30	136・180	超・A超	12～26相手をすり抜ける／1～38被CH判定／動作中に着地した場合着地後硬直18／空中で一度だけ使用可能／縦方向投げ間合いは高さ16～196 ※2
(空中)押しつぶしたるっちゅーねん! B	14	27	22	—	壁	—	3600	50	−20	30	136・180	超・A超	14～40相手をすり抜ける／1～52被CH判定／動作中に着地した場合着地後硬直18／空中で一度だけ使用可能／縦方向投げ間合いは高さ16～196 ※2
(空中)押しつぶしたるっちゅーねん! C	16	39	22	—	壁	—	3600	50	−20	30	136・180	超・A超	16～54相手をすり抜ける／1～66被CH判定／動作中に着地した場合着地後硬直18／空中で一度だけ使用可能／縦方向投げ間合いは高さ16～196 ※2
せくしーきゅーとなヒップでドン!	23	着地後1まで(1)4	70	−9	バ・足	D	3200	70・83	−10・−8	20・56	立空・屈空	超・A超	20～持続中一度だけ攻撃を耐えられる(ヒット効果が弱or中の攻撃のみ)／4～5後方に攻撃判定あり(バックファイアー)、ダメージ：2400、ダメ補正83、復帰補正92、ヒット効果：た、ガード：全／着地後～対投げ無敵／硬直の5～43ダウン状態／硬直の44～71無敵／72ガードしかできない硬直／動作中被CH判定無し／ヒップ部分ヒットorガード時着地後2から硬直27に移行、持続中のみ超・A超でキャンセル可能／HC＆EFC不可能
滞空防御も完璧やでー!	—	—	全体108	—	—	—	—	—	—	—	—	—	19～前方or後方に移動可能／20～ジャンプ攻撃＆各種必殺技でキャンセル可能、HC不可能／動作中はガードできない
ミサイルぎょーさん発射やでー!	(暗転)12	65	全体79	+22	上	B	500×15	95(80)×15	−2×15	30	全	—	暗転～56被CH判定／10以降必ず発生／硬直差はしゃがみ状態のはぁとにガードさせたときのもの／HC＆EFC不可能
めっちゃ回るでラリアット!	(暗転)8	{2(1)}×7・2(2)・{4(2)×2}・6(3)8(6)4	着地後81	—	横×12・壁	C	900×12・3000	91×12・50	96%×12・−20	48×12・66	全	A超	暗転～下半身無敵／1対投げ無敵／2～空中判定／相殺不可能／13段目壁受け身不可能／ヒットストップ1(13段目のみ0)／暗転後1～61一度だけ攻撃を耐えられる(ヒット効果が弱or中の攻撃のみ)／着地後硬直中はダウン状態／12段目のみA超でキャンセル可能／地上版は硬直45＋着地81／最終段以外、復帰補正乗算 ※1
みんなのヒーローちびガワ発進!	14(暗転)28	—	全体21	—	上	B	500×10	95(80)	−2	30	全	—	ちびガワが相手に触れるorキャサリン(orちびガワ)が相手の攻撃をくらうと15で発生、持続5×9・6／暗転以降必ず発生
回転力は遠心力で破壊力や!	4(暗転)0	1	40	—	ダ	—	0・100×17～81・6000	—	—	—	200	—	暗転するまで無敵／暗転後29まで被CH判定／ダウン回避不可能／硬直が解けてから60F後に相手が起き上がる(相手はぁと)／レバーを回すとダメージアップ(最大14100)／連続技に組み込める(連続技の場合1段目ダメ補正91)
回転力は遠心力で破壊力や!(EF)	4(暗転)0	1	34	—	打(き)	—	0・100×138・200×5・3000	100×143・70・50	0×143・−10・−20	25	200	—	暗転するまで無敵／暗転後28まで被CH判定／レバーを回すとダメージアップ(最大16900)、ダメージは最大ダメージ時のもの、最大ダメージ時以外は通常版と同じ／連続技に組み込める(連続技の場合1段目ダメージ補正91%)

※1：動作中被CH判定無し／奇数段ヒット時相手を引き寄せる　※2：壁受け身不可能／ヒット時のみキャンセル可能(ホーミング含む)

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
アルネケスタイ	高高度からの落下速度上昇											
ピュラクス	—	—	全体15	—	—	—	—	—	—	—	—	動作中被CH判定／199.5dot相手を引き寄せる
ポイエイン	立ちEとしゃがみEのタメ動作中～持続終了まで相手を引き寄せる(1フレームごとに3.5dot)											
スカンダロン	39	49	全体71	19	強／ノ	D	2000	83	−8	30	全	1～17被CH判定／43～AH＆EFC可能／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失／相手をサーチする／ヒット時スロー25、ガード時30
オルガノン	—	—	全体47						—		—	1～20被CH判定／26～AH＆EFC可能／37以降金属類は必ず発生／画面上に金属類があるとき使用できない／金属類はロズ キクロスで吸収不可能
メランコリア	(暗転)13	66	32	+12	中／下×29・強／横	A×29・D	300×29・1000	95×29・91	−2×29・−4	22×29・40	全	暗転～2被CH判定／77～AH＆EFC可能／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失／1～29段目ヒットストップ0／30段目ヒット時スロー25、ガード時30／4～飛び道具に向かって相手を引き寄せる(1フレームごとに8dot)
シュンポシオン	(暗転)	—	全体42	—	—	—	—	—	—	—	—	1～18被CH判定／24～AH＆EFC可能／35以降金属類は必ず発生／同時に5個の金属類を発生／金属類はロズ キクロスで吸収不可能
プロクレーシス	—	209	全体26	—	—	—	—	—	—	—	—	相手を引き寄せる(1フレームごとに2.5dot)／持続は効果時間／硬直終了後に効果発動(効果は必ず発動する)／キャンセル版硬直0
ヒュペルメゲデス	90(暗転)	—	全体91	—	—	—	—	—	—	—	—	暗転まで被CH判定／暗転1無敵／AH不可能／効果中お互い画面の中央に引き寄せられる(1フレームごとに自分は3dot、相手は3.5dot)＆スカンダロン自動発生／スカンダロンの発生タイミングは75、135、185、240、290、340、385、430／効果時間418F／攻撃を受けると効果終了
金属類パターン1	—	—	—	—	中／ノ	B	200	95(80)	−2	25	全	スポーツドリンク缶、黒色炭酸飲料缶D、ブラックコーヒー缶のデータ
金属類パターン2	—	—	—	—	中／ノ	B	300	95(80)	−2	25	全	透明炭酸飲料缶、黒色炭酸飲料缶C、黒色炭酸飲料缶P、ミネラルウォーター缶、ウコン茶缶のデータ
金属類パターン3	—	—	—	—	中／ノ	B	「2000」「2000」「2400」「2500」	「83」「91」「83」「83」	「−8」「−4」「−8」「−8」	25	全	上から「スコップ、フライパン」「金タライ」「やかん」「標識」のデータ

ゼニア／氷のアルカナ アルマシア

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	3	2	10	±0	弱／ノ	A	400	95(80)	−2	22	全	連／全／J	動作中被CH判定無し
立ちB	4	4	9	+3	中／上	B	1200	91	−4	25	全	全／J	2〜3相殺判定(前の手)／ヒットストップ4
立ちC	14	4	21	−2	強／下	D	2400	83	−8	30	全	全	4〜9相殺判定(胸部)／ヒットストップ16
→+B	6	2	14	±0	横	B	1400	87	−6	25	全	全	1〜3相殺判定(頭部)／ヒットストップ4
しゃがみA	3	2	10	±0	弱／ノ	A	400	95(70)	−2	22	全	連／全	動作中被CH判定無し
しゃがみB	6	4	9	+3	中／下	B	1000	91(80)	−4	25	屈空	全／HJ	ヒットストップ4
しゃがみC	14	2(2)3	19	−2	下・足(垂)	C・C	800・1000	91	−4	30・56	屈空・全	全	2〜9相殺判定(頭部)／14〜17低姿勢
ジャンプA	3	3	15	—	弱／ノ	A	400	95(80)	−2	22	立空	連／全／J	動作中被CH判定無し
ジャンプB	6	6	20	—	中／ノ	B	900	91	−4	25	立空	全／J	
ジャンプC	10	4	19	—	強／横	C	1800	83	−8	24	立空	全	
ジャンプE	13	5	32	—	た	D	3000	70	−10	56	立空	全	1〜12相殺判定(振り下ろす腕)／ヒットストップ16
ジャンプ中前方向+B	6	2	18	—	中／ノ	B	900	91	−4	25	立空	全／J	1〜3相殺判定(上半身)／4〜5被CH判定
立ちE	18	6	21	−4	壁	D	2400	83	−8	26	立屈	A必・A超	12〜17相殺判定(パイルバンカー)／動作中被CH判定／1から7F間、属効対応
立ちE(最大タメ)	35	3	36	—	壁	E	3200	83	−8	26	立屈	A必・A超	29〜34相殺判定(パイルバンカー)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間23／鏡版動作28
しゃがみE	12	3	24	−4	打	D	2300	83	−8	66	立屈	A必・A超	10〜23反射判定(前上)／動作中被CH判定／1から4F間、属効対応
しゃがみE(最大タメ)	29	4	29	—	打(き)	E	2600	83	−8	15	立屈	A必・A超	27〜46反射判定(前上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間20／鏡版動作25
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから74F後に相手が起き上がる(相手はぁと)
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打(き)	—	300×4・1800	100×4・50	0×4・−20	15	64	—	動作中被CH判定無し／5段目のみHC可能
空中投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	72・120	—	動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから40F後に相手が起き上がる(相手はぁと)／縦方向投げ間合いは高さ−24〜96
吼える黒きウラガーン　A	6	4	23	−1	横	D	2200	87	−6	36	全	超・A超	ヒット時硬直28に移行／硬直の3まで派生技に移行可能(ヒット時のみ)
吼える黒きウラガーン　B	11	6	30	−7	横	D	2400	87(80)	−6	36	全	超・A超	ヒット時硬直32に移行／硬直の1まで派生技に移行可能(ヒット時のみ)
吼える黒きウラガーン　C	27	4	35	—	壁	D	2800	83	−8	26	全	超・A超	3〜16相殺判定(胸部)／21〜40反射判定(前)／1〜24被CH判定／ガードクラッシュ効果／14〜25派生技に移行可能／ヒット時硬直28に移行／硬直の3まで派生技に移行可能(ヒット時のみ)
吼える黒きウラガーン(追加)	10	4	38	−19	壁	D	3200	70	−10	26	立屈	超・A超	相殺不可能／最速の発生、強化版:21+7、ジャスト版:23+7／強化＆ジャスト版の攻撃力以降のデータは金色のイディナロークと同じ
猛る暗きタルナーダ　A	11	6	36	−14	上	D	2200	83	−8	36	立屈	超・A超	動作中被CH判定無し／ヒット時硬直に移行／硬直の1まで派生技に移行可能(ヒット時のみ)
猛る暗きタルナーダ　B	15	6	36	−14	上	D	2400	83	−8	36	立屈	超・A超	1〜5ひざ上無敵／6〜20上半身無敵／動作中被CH判定無し／ヒット時硬直に移行／硬直の1まで派生技に移行可能(ヒット時のみ)
猛る暗きタルナーダ　C	29	2	40	—	上	D	2800	83	−8	26	全	超・A超	1〜28ひざ上無敵／動作中被CH判定無し／ヒット時硬直に移行／硬直の1まで派生技に移行可能(ヒット時のみ)
猛る暗きタルナーダ(追加)	11	4	52	−33	壁	D	3200	70	−10	26	立屈	超・A超	相殺不可能／最速の発生、強化版:22+7、ジャスト版:24+7／強化＆ジャスト版の攻撃力以降のデータは金色のイディナロークと同じ
金色のイディナローク(↓↙←版&→↓↘版)(通常)	20	4	38	−19	壁	D	3200	70	−10	26	立屈	超・A超	相殺不可能／タメ開始後14F目からメーター上昇／タメ開始後ボタンを離すタイミングで以下の派生に移行:31〜32、34〜35F目強化版、33F目ジャスト版、エクステンドフォース時(時、土を除く):28〜29、31〜32F目強化版、30F目ジャスト版／36F以上タメると通常版が自動的に発生／タメ後ボタンを離してから7F後に発生
金色のイディナローク(↓↙←版&→↓↘版)(強化)	31+7	4	38	−17	壁	E	4200	70	−10	26	立屈	超・A超	相殺不可能／壁受け身不可能／発生は最速で出した場合のもの
金色のイディナローク(↓↙←版&→↓↘版)(ジャスト)	33+7	4	38	—	壁	—	5200	83(70)	−8	26	ガ不	超・A超	相殺不可能／壁受け身不可能／ヒットストップ32
(空中)金色のイディナローク(通常)	11	4	23		た	D	3200	70	−10	56	立空	超・A超	相殺不可能／動作中に着地した場合、着地後硬直15／タメ開始後6F目からメーター上昇／タメ開始後ボタンを離すタイミングで以下の派生に移行:23〜24、26〜27F目強化版、25F目ジャスト版、エクステンドフォース時(時、土を除く) 21〜22、24〜25F目強化版、23F目ジャスト版／28F以上タメると通常版が自動的に発生／タメた場合ボタンを離してから6F後に発生
(空中)金色のイディナローク(強化)	23+6	4	23	—	パ	E	4200	70	−10	20	立	超・A超	相殺不可能／動作中に着地した場合、着地後硬直15
(空中)金色のイディナローク(ジャスト)	25+6	4	23	—	パ	—	5200	70	−10	20	ガ不	超・A超	相殺不可能／ヒットストップ32／動作中に着地した場合、着地後硬直15
往くはヴィールヒ　A	—	—	—	全体22	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜16ひざ上無敵＆前方に投げられ判定が大きくなる／11〜17派生技に移行可能／動作中被CH判定無し
往くはヴィールヒ　B	—	—	—	全体25	—	—	—		—				1〜19ひざ上無敵＆前方に投げられ判定が大きくなる／13〜20派生技に移行可能／動作中被CH判定無し
往くはヴィールヒ　C	—	—	—	全体30	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜21ひざ上無敵＆前方に投げられ判定が大きくなる／15〜22派生技に移行可能／動作中被CH判定無し
掻き乱すバルイーフ　A	10	4	10	+2	強／下	B	1200	91	−4	25	全	超・A超	1〜7腰から上やられ判定無し
掻き乱すバルイーフ　B	16	4	12	±0	中／下	B	1000	91(80)	−4	25	立空	超・A超	1〜27下半身無敵／エクステンドフォース中発生14
掻き乱すバルイーフ　C	5	6(14)4	15	+4	ノ・た	B・D	700・3000	95・70	−2・−10	25・56	立屈・立空	超・A超	1〜12ひざ上無敵／13〜24相殺判定(胸より下前方部分)
コーラカルを穿つ夜	11	1	37	—	壁	—	3200	50	−20	26	64	超・A超	1〜32対投げ無敵
エリダラーダは遠過ぎて	(暗転)	—	全体41	—	—	—	—	—	—	—	—	—	11でメーターすべてが赤くなる
戦火に響くタルチオーク	(暗転)着地後1	1	45	−25	足(垂)	C	5000	50	−20	56	屈空	A超	暗転〜6無敵／7〜着地するまで被CH判定／通常ジャンプの頂点から出した場合発生14F、ガードキャンセル←+Dから出した場合発生10F、相殺不可能／当て身不可能
タレアドールは倒れない(移動部分)	(31)3	12	15	—	—	—	—	—	—	—	—	—	暗転〜8ひざ上無敵／9〜14上半身無敵／動作中被CH判定無し／持続部分は打撃判定／持続部分が相手に接触すると乱舞部分へ移行
タレアドールは倒れない(乱舞部分)	8	2(8)2(7)2(7)2(10)3(4)2(12)5	21	−3	(中／下)×6・パ・ノ・た	A×6・D	500×8・3500	95×8・70	−2×8・−10	30×6・20・60・56	全	A超	1上半身無敵／2〜9ひざ上無敵／動作中被CH判定無し／7〜9段目相殺不可能／7段目以降ヒット時のみ次の攻撃が発生
終わりを告げるラススタヴァーニィ(1〜4段目)	(暗転)6	4(16)2(22)2(19)3	—	—	強×3／下・—	—	1000×3・0	95×3・100	−2×3・0	60×3・—	全×3・ガ不	—	1〜9無敵／動作中被CH判定無し／相殺不可能／1〜3段目ガードクラッシュ効果／4段目ヒット時相手をロック、5段目に以降／ヒットorガード時のみ次の攻撃の動作に移行／途中で終了したときの硬直は1段目32、2段目40、3段目42、4段目31
終わりを告げるラススタヴァーニィ(パイルバンカー)	—	—	—	—	壁	—	「5000」「9000」「13000」	50	−20	26	—	—	4段目ヒット後18でメーター上昇開始／タメ時間89〜96＆101〜108は強化版、97〜100はジャスト版に変化／強化版＆ジャスト版は壁受け身＆ダウン回避不可能／攻撃力は「通常」「強化」「ジャスト」のときのもの
終わりを告げるラススタヴァーニィ(1〜4段目)(EF)	(暗転)6	3(16)2(22)2(9)13	—	—	強×3／下・—	—	1000×3・0	95×3・100	−2×3・0	60×3・—	全×3・ガ不	—	1〜8無敵／動作中被CH判定無し／相殺不可能／2〜3段目ガードクラッシュ効果／4段目ヒット時相手をロック、5段目に以降／ヒットorガード時のみ次の攻撃の動作に移行／途中で終了したときの硬直は1段目27、2段目40、3段目42、4段目29
終わりを告げるラススタヴァーニィ(パイルバンカー)(EF)	—	—	—	—	壁	—	備考参照	100×3・50	0×3・−20	26	—	—	4段目で壁到達後11でメーター上昇開始／4段目後のタメ時間28〜29＆31〜32は強化版、30はジャスト版に変化／5〜7段目ヒット後17でメーター上昇開始／5〜6段目後のタメ時間ヒット後34〜35＆37〜38強化版、36ジャスト版／7段目後のタメ時間106〜115＆121〜130強化版。116〜120ジャスト版／強化版＆ジャスト版は壁受け身＆ダウン回避不可能／攻撃力は通常「500×3・5000」、強化「1000×3・9000」、ジャスト「2000×3・13000」

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
リィザ	フロントステップが滑るようになる／モーションは→+Dと同じ											
フィリョーサ	ヒット時凍結効果(ヒットスローが2倍になる)											
ナアル(1段階)	25	—	全体46	+5	中／横	B	1000	91	−4	25	全	1〜13(ボタン離し後6まで)被CH判定／19(ボタン離し後12)〜AH＆EFC可能／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失／タメた場合ボタン離し後18で発生
ナアル(2段階)	19〜30+20	—	全体58〜69	+12	中／横	B	2000・100×2	83	−8	25	全	1〜ボタン離し後6まで被CH判定／ボタン離し後12〜AH＆EFC可能／最速で移行した場合39で発生／ガードor相殺時2F後に2段目発生4F目に3段目発生／2段目持続3／3段目持続3
ナアル(3段階)	31+20	—	全体70	+17	壁・中／横×11	E・B×11	3200・100×11	70・100×11	−10・0×11	26・25×11	全	1〜37被CH判定／43〜AH＆EFC可能／ガードor相殺時1F後に2〜11段目発生／2〜11段目持続1×11
ナアル(EF)	26	—	全体42	+6	壁・中／横×11	E・B×11	3200・100×11	70・100×11	−10・0×11	26・25×11	全	1〜13被CH判定／19〜AH可能　ガードor相殺時1F後に2〜11段目発生／2〜11段目持続1×11
クルゥア	25	41	全体62	—	強／ノ	C	1800	83	−8	30	全	1〜23被CH判定／43〜AH＆EFC可能／フォース中雪の結晶が2個同時に降ってくる／持続は最大ズームイン時のもの
スプレンギァ	(暗転)8	1・1・2	着地後8	−33	壁	D	5500・5000・4500	50	−20	26	全	暗転〜11無敵／暗転〜空中判定／12〜被CH判定／相殺不可能／ヒットorガードした瞬間からAH可能／最大1ヒット／地上版持続終了後46で着地／ロズ キクロスで吸収不可能
クルディ	(暗転)14	—	全体144	—	強／ノ	C	500×n	95	−2	30	全	暗転〜17被CH判定／117〜AH＆EFC可能
ヴェトゥル ヘイムル	全体26／効果時間209／攻撃に凍結効果を付加(一部例外アリ)＆ナアル＆クルゥアを強化する／持続は効果時間／硬直終了後に効果発動(効果は必ず発動する)／キャンセル版硬直0											
フォルン ヴェロルド	(暗転)14	3(10)×6・3	24	±0	横	E	2100×7	91(70)	−4	26	全	動作中被CH判定無し／相殺不可能／AH不可能／ヒットストップはヒット時0、ガード時1／空中ガード時ガードクラッシュ効果／ケズリダメージ200／ロズ キクロスで吸収不可能／硬直差は7段目をガードさせたときのもの

ドロシー／鏡のアルカナ ヘリオガバルス

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	4	1	10	+1	弱／横	A	500	95(80)	−2	22	全	連／全／J	動作中被CH判定無し
立ちB	8	2×4	17	−7	弱／ノ	A	600×4	95×4	−2×4	22	全	全／J	7相殺判定(ステッキ)／7〜19反射判定(下)／ヒットストップはヒット時2、ガード時3
立ちC	11	8	23	−4	横	B	2600	83	−8	30	全	—	飛び道具判定
➡+A	8	3	20	−7	中／ノ	B	800	91(70)	−4	25	立屈	全／J	
➡+B	21	3	17	−4	中／た	B	1200	91(80)	−4	56	立空	全	エクステンドフォース中の発生18
⬅+B	7	2×4	15	−5	弱／ノ	A	600×4	95(80)×4	−2×4	22	全	全／J	7〜15反射判定(下)／16〜17相殺判定(ステッキ)／18〜19反射判定(下)／ヒットストップはヒット時2、ガード時3
しゃがみA	4	4	12	−4	弱／ノ	A	400	95(70)	−2	22	屈空	全／J	動作中被CH判定無し／1〜12低姿勢
しゃがみB	9	2×4	16	−6	弱／ノ	A	600×4	95(70)×4	−2×4	22	全	全／J	9〜21反射判定(下)／ヒットストップはヒット時2、ガード時3
しゃがみC	7	6	21	±0	足	B	2600	83	−8	56	屈空	全	1〜7被CH判定／飛び道具判定／33F以降各種キャンセル可能(ホーミング含む)
⬉+C	8	1(30)1	5	−14	上・下	D・B	700・1500	95(70)・91	−2・−4	40・22	屈空・全	全／HJ	2段目飛び道具判定／1段目のみキャンセル可能／硬直差は1段目のみガードさせたときのもの
ジャンプA	4	10	13	—	中／ノ	B	500	95(80)	−2	25	立空	全 J	
ジャンプB	8	2×6	9	—	弱／ノ	A	500×6	95×6	−2×6	22	全	全／J	7相殺判定(ステッキ)／8〜21反射判定(下)ヒットストップはヒット時2、ガード時3
ジャンプC	25	2	20	—	強／ノ	B	1800	87(70)	−6	30	全	—	1〜9被CH判定／飛び道具判定
ジャンプE	12	2	35	—	横	D	2600	70	−10	30	立空	全	8〜11相殺判定(ロボット)／1〜29被CH判定
ジャンプ中下方向+B	7	着地まで	—	—	中／下	B	800	91	−4	25	立空	全	動作中被CH判定／ヒットorガードor接地時硬直13に移行
立ちE	33	4	20	−1	壁	D	3000	83	−8	26	立屈	A必・A超	29〜32、37〜41相殺判定(ライオン)／動作中被CH判定／1から10F間、属効対応
立ちE(最大タメ)	54	6	25	—	壁	E	3500	70	−10	26	立屈	A必・A超	50〜53相殺判定(ライオン)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間35／鏡版動作44
しゃがみE	25	6	19	−2	打	D	2700	83	−8	66	立屈	A必・A超	4〜44低姿勢／22〜24相殺判定(ロボット)／動作中被CH判定／1から8F間、属効対応
しゃがみE(最大タメ)	42	4	34	—	打(き)	E	3100	70	−10	15	立屈	A必・A超	4〜71低姿勢／36〜41相殺判定(ロボット)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間25／鏡版動作34
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから57F後に相手が起き上がる(相手はぁと)
ニュートラル投げ	5	1	23		打(き)	—	1200・100・1200	100×2・50	0×2・−20	15	64	—	動作中被CH判定無し／3段目のみHC可能
空中投げ	3	1	23	—	壁	—	800・1200	100・50	0・−20	26	64・96	—	動作中被CH判定無し／2段目のみHC可能／縦方向投げ間合いは高さ−24〜72
ジャック・ラビット	20[14]	地面まで	全体54[45]	−7	た	B	備考参照	91(80)	−4	56	全	—	1〜足元無敵／1対投げ無敵／2〜54空中判定／1〜43[1〜37]被CH判定／29〜38[23〜32]派生技に移行可能／攻撃力はA版800、B版900、C版1000／硬直差は地上版を立ち状態のはぁとにガードさせた場合のもの／[ ]内の数値は空中版のもの／HC不可能／トランプのランク:J(ジャック)／※1
クイーン・ビー	1	地面まで	全体37	−6	た	B	備考参照	91(80)	−4	56	全	—	9〜18派生技に移行可能／1〜23被CH判定／攻撃力はA版900、B版1000、C版1100／硬直差は地上版を立ち状態のはぁとにガードさせた場合のもの／トランプのランク:Q(クイーン)／※1
キング・バード	4	地面まで	全体44[62]	−8	た	B	備考参照	91(80)	−4	56	全	—	1〜33被CH判定　攻撃力はA版1000、B版1100、C版1200・硬直差は地上版を立ち状態のはぁとにガードさせた場合のもの／[ ]内の数値は空中版のもの／トランプのランク:K(キング)／※1
グラウンド・テン　A(設置)	42	301	全体37	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜16被CH判定／持続はトランプの設置時間、持続に相手が触れると次のフレームで発動／17以降トランプは必ず設置される／攻撃判定消失後12Fの間、同じ技を出せない／トランプのランク:10
グラウンド・テン　B(設置)	38	301	全体35	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜12被CH判定／持続はトランプの設置時間、持続に相手が触れると次のフレームで発動／13以降トランプは必ず設置される／攻撃判定消失後12Fの間、同じ技を出せない／トランプのランク:10
グラウンド・テン　C(設置)	34	301	全体33	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜8被CH判定／持続はトランプの設置時間、持続に相手が触れると次のフレームで発動／9以降トランプは必ず設置される／トランプの待機時間は持続301+1／攻撃判定消失後12F目の間、同じ技を出せない／トランプのランク:10
グラウンド・テン(発動)	26	2×9・3	—	—	中／ノ	B	300×10	95(80)×10	−2×10	25	全	—	攻撃判定消失後2F目まで同じ技を出せない
フライング・エース	備考参照	1×11	全体33	—	中／ノ	B	400×11	95(80)×11	−2×11	25	全		1〜11被CH判定／32でトランプ待機／12以降トランプは必ず設置される／42〜202トランプに反射判定(前)／発生はA版357、B版327、C版297／トランプの待機時間はA版311、B版281、C版251／攻撃判定消失後13Fの間、同じ技を出せない／トランプのランク:A(エース)
シャッフルA	3	25	37	−5	上(垂)	C	300×11	95×11	−2×11	16	全	超・A超	動作中被CH判定／ヒット時ヒットストップ0／飛び道具判定／ヒットorガード時のみ23以降各種キャンセル可能／総ケズリダメージ400
シャッフルB	9	25	37	−5	上(垂)	C	300×11	95×11	−2×11	16	全	超・A超	1〜5対打撃無敵／動作中被CH判定／ヒット時ヒットストップ0／飛び道具判定／ヒットorガード時のみ29以降各種キャンセル可能／総ケズリダメージ400
シャッフルC	15	25	37	−5	上(垂)	C	300×11	95×11	−2×11	16	全	超・A超	1〜16対打撃無敵／動作中被CH判定／ヒット時ヒットストップ0／飛び道具判定／ヒットorガード時のみ35以降各種キャンセル可能／総ケズリダメージ400
トリプル・フェイス	(暗転)18[13]	地面まで	全体56[57]		バ	E	1100・1200・1300	91(80)	−4	20	全		暗転〜足元無敵／18〜22[13〜17]無敵／2〜空中判定／1〜17、23〜51[1〜12、18〜46]被CH判定／1(2)段目発生後2F目で2(3)段目発生、持続終了後2F目トランプ待機／トランプの待機時間は632F／待機時間終了後17Fの間、同じ技を出せない／[ ]内の数値は空中版のもの／トランプのランク:J・Q・K
テン・オブ・スペード(設置)	(暗転)13[〜92]	301	全体22[〜101]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	暗転1〜4被CH判定／持続はトランプの設置時間、持続に相手が触れると次のフレームで発動／暗転後5以降トランプは必ず設置される／トランプの待機時間は持続301+1／攻撃判定消失後11F目の間、同じ技を出せない／ボタン押しっぱなしでトランプの位置が変化、[]内は最大まで溜めた場合のもの、ボタン離して2F目でトランプ設置、硬直11／トランプのランク:10
テン・オブ・スペード(発動)	26	2×9・3	—	—	強／ノ	C	500×10	95(80)×10	−2×10	30	全	—	攻撃判定消失後1Fの間、同じ技を出せない
スペキュレイション	(暗転)75	1×11	全体3		強／ノ	C	600×11	95(80)×11	−2×11	30	全		2でトランプが待機／トランプの設置時間60／暗転後トランプは必ず設置される／攻撃判定消失後13Fの間、同じ技を出せない／トランプのランク:A
リフル・シャッフル	(暗転)5	39	37	−5	打(垂)	C	(400・300)×9	95	−2	20	全	A超	1〜6無敵／7〜被CH判定／飛び道具判定／ヒットorガード時38以降各種キャンセル可能／総ケズリダメージ900
ミスディレクション(⬅⬆⬇⬆➡⬅版)	(暗転)	—	全体4		—	—	—	—	—	—	—	—	暗転が解ける1F前にトランプが待機／動作中被CH判定／連続技に組み込むとダメ補正95追加／トランプのランク:JOKER、ほかのトランプの代用として使える
ミスディレクション(⬅➡⬆⬇⬆⬅版)	1(暗転)	—	全体5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	暗転が解ける1F前にトランプが待機／動作中被CH判定／連続技に組み込むとダメ補正95追加／トランプのランク:JOKER、ほかのトランプの代用として使える
マジシャンズ・チョイス	(暗転)10	2	53	−35	壁	A	0・1600×3・1800×3・2200	100×7・50	0×7・−20	26	屈空	—	暗転後3まで無敵／暗転後4〜被CH判定／飛び道具判定／10で相手をサーチする／ヒット時相手をロックする／当て身不可能／EFC不可能／相手が選択したカードで効果が変化／ボタンを押し続けると、対応したカード(左から順にA・B・C・D)に「あたり」を仕込める／データは「はずれ」を選択したときのもの／「あたり」を選択した場合は両者の体力900回復&アルカナゲージ1本増加(or回復)
マジシャンズ・チョイス(EF)	(暗転)9	2(30)2	13	−27	バ	A	0・1800×3・1600・1200×2・1800・200×8・2200	100×16・50	0×16・−20	20	屈空		暗転後3まで無敵／暗転後4〜被CH判定／飛び道具判定／9で相手をサーチする／ヒット時相手をロックする／ガード時2段目の攻撃判定は当たらない／当て身不可能／EFC不可能／相手が選択したカードで効果が変化(3種類)／ボタンを押し続けると、対応したカード(左から順にA・B・C・D、レバー下方向で下列)に「あたり」を仕込める／データは「大はずれ」を選択したときのもの／「はずれ」・「あたり」は通常版と同じ
(役)ワンペア	48	2	—	—	上	B	1000	83	−8	25	全	—	役の条件:同じランクを2枚揃える／データはカード1枚のもの／ロズ キクロスで吸収不可能
(役)ツーペア	48	2(25)2	—	—	中 ノ・上	A・B	700・1000	95・83	−2・−8	22・25	全	—	役の条件:同じランクのペアを2組揃える／データはカード1枚のもの／ロズ キクロスで吸収不可能
(役)スリーカード	48	3×4(12)2			中 ノ×4・上	A×4・B	300×4・1000	95×4・83	−2×4・−8	22×4・25	全	—	役の条件:同じランクを3枚揃える／データはカード1枚のもの／ロズ キクロスで吸収不可能
(役)ストレート	48	—	—	—	ノ	D	2000	83	−8	30	全	—	役の条件:10・J・Q・K・Aを揃える／データはカード1枚のもの／ロズ キクロスで吸収不可能
(役)フルハウス	48	2×12	—	—	強／ノ	C	300×12	95×12	−2×12	30	全	-	役の条件:ワンペアとスリーカードを同時に揃える／データはカード1枚のもの／ロズ キクロスで吸収不可能
(役)フォーカード(10)	22	4(2)×15	—	—	中／ノ	B	200×15	95(80)×15	−2×15	25	全	—	役の条件:10を4枚揃える／データはカード1枚のもの
(役)フォーカード(A)	69	—	—	—	横	C	備考参照	95(80)	−2	30	全	—	役の条件:Aを4枚揃える／攻撃力はスペード600×n、ハート500×n、ダイヤ400×n、クラブ300×n／データはカード1枚のもの
(役)ファイブカード(10)	15	3×29・4	—	—	ノ	B	500×30	95×30	−2×30	25	全	—	役の条件:10を4枚+JOKERを揃える／データはカード1枚のもの
(役)ファイブカード(A)	69	—	—	—	打(き)	—	備考参照	70	−10	15	全	—	役の条件:Aを4枚+JOKERを揃える／攻撃力はスペード6000、ハート5000、ダイヤ4000、クラブ3000／ガードクラッシュ効果／データはカード1枚のもの
(役)ロイヤルストレートフラッシュ(通常)	48	—	—	—	強／ノ	C	備考参照	83	−8	30	全	—	役の条件:同じスートで10・J・Q・K・Aを揃える／攻撃力はハート2600、ダイヤ2400、クラブ2200／データはカード1枚のもの／ロズ キクロスで吸収不可能
(役)ロイヤルストレートフラッシュ(スペード)	48	—	—	—	強／ノ	C	400×n	95(80)	−2×n	30×n	全	—	役の条件:スペードの10・J・Q・K・Aを揃える／データはカード1枚のもの／ロズ キクロスで吸収不可能

※トランプのルール:必殺技はAボタンでクラブ、Bボタンでダイヤ、Cボタンでハート、超必技でスペードのスート(ランク)のトランプを繰り出す。待機状態のトランプが5枚そろうと対応した役が発生。
※1:ヒットストップはヒット時10、ガード時3／持続終了後2Fでトランプ待機状態／トランプの待機時間はA版602F、B版572F、C版542F／待機終了後15Fの間、同じ技を出せない

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
デフレクシオ	立ちEとしゃがみEの最大タメが相手のものに変化／タメ時間は属効対応+6F／発生は「自分の属効対応+5F+相手の鏡版動作」(属効対応、鏡版動作は個別の通常技欄を参照)											
ファスマ	—	—	全体53	—	—	—	—	—	—	—	全	1〜11被CH判定／28〜AH&EFC可能／25分身出現／攻撃を受けた次のフレーム分身消失／分身消失後7Fの間ファスマとファンタシアを使えない
スペクルム	32	60	全体59	+23	上	E	1000	91(80)	−4	40	全	1〜17被CH判定／22〜AH&EFC可能／26以降必ず発生／鏡部分反射判定(前)／ロズ キクロスで吸収不可能
ファンタシア	(暗転)	—	全体49	—	—	—	—	—	—	—	全	21〜AH&EFC可能／暗転中分身出現／分身消失後7Fの間ファスマとファンタシアを使えない
ラルア	全体26／効果時間286／姿が見えにくくなる／持続は効果時間／硬直終了後に効果発動(効果は必ず発動する)／キャンセル版硬直0											
プリズマ	80(暗転)	—	全体80	—	—	—	—	—	—	—	—	暗転まで被CH判定／暗転〜2無敵／AH不可能／暗転2以降、分身が付く／分身は本体より5F遅れて行動／分身のガード、各種補正などは本体と同じ／投げ技、ロック系の技、飛び道具、クリティカルハートは分身に攻撃判定無し／効果時間407F

■鏡のアルカナでコピーした技の性能

相手キャラ	技	発生	持続	硬直	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	備考
[illegible]	ファスマ	61	2	27	足	C	2000	83	−8	92	動作：突剣グライテン
	(空中) ファスマ	33	4 (14) 8	19	強／ノ	C	1100・1500	91・83	−4・−8	30	動作：ジャンプ←＋B→E
	ファンタシア	(暗転) 5	備考参照	20	強／下・ノ・壁	A×4・D・E	200×4・600・3600	80 (95)・100×4・70	−2・0×4・−10	30×4・33・26	持続は1 (9) 1 (13) 1 (9) 1 (9) 1 (18) 6／動作中無敵／1～4段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／相殺不可能／動作：突攻剣ツァールライヒ (ヒット数減)
	(空中) ファンタシア	(暗転) 10	着地まで	38	た	D	4500	50	−20	56	暗転～9無敵／相殺不可能／ヒット時ヒットストップ48／動作：強襲剣メテオーア
[illegible]	ファスマ	38	3	24	上	C	2200	70	−10	40	25～32無敵／動作：おうじさまー (1段目)
	(空中) ファスマ	39	2	24	上	D	1500	91 (80)	−4	40	動作：ジャンプC
	ファンタシア	(暗転) 7	1	47	打 (き)	C	5000	70	−10	15	暗転～35／動作：しんでれらー！ (1段目)
	(空中) ファンタシア	(暗転) 18	2×8	23	下	A	400×8・	95 (80)	−2	30	動作中相手をすり抜ける／動作：ちょーまわるの！ (その場のみ)
[illegible]	ファスマ	56	6 (8) 2	50	足・上	C・D	700・2100	91 (80)・91 (70)	96	22	25～55足元無敵／動作：風払い
	(空中) ファスマ	48	14	13	上	D	2000	83	92	22	動作：月砕き
	ファンタシア	(暗転) 20	2 (10) 2 (21) 8	25	足・上×2	D×3	800・1400・2000	91 (80)・91・83	96×2・92	56・30・22	暗転6～19足元無敵　49～54無敵　2段目ヒットストップ0／動作：風払い→月砕き
	(空中) ファンタシア	(暗転) 86	着地まで	着地後6	バ	E	3500	70	90	20	動作：鳥翔け C (タメ)
[illegible]	ファスマ	54	8	24	壁	E	1800	83 (70)	92	26	47～足元無敵／空中版の硬直：着地後7／動作：獣術・陽炎 (すっごい！アルカナハート2版)
	ファンタシア	(暗転) 6	4×8	17	強／ノ	C	800×8	95 (70)	98	30	2～足元無敵／空中版の硬直：着地後7／動作：(空中) 獣術・陽炎 C (回転部分)
[illegible]	ファスマ	63	2 (6) 2	23	中／ノ	B	1500×2	87 (80)	−6	25	動作：↓＋C→ジャンプB
	(空中) ファスマ	56	2	22	た	D	3500	70	−10	56	動作：ジャンプE
	ファンタシア	(暗転) 8	2 (10) 2 (10) 2	30	た・上・打 (き)	C・D・D	2100・2400・2500	70	−10	56・40・15	暗転～5無敵／6～9下半身無敵／18～22頭部＆ひざ下以外無敵／31～34上半身無敵／3段目のみ空中ガード不可能／相殺不可能／動作：L.G.A counter fire　A～B～C
	(空中) ファンタシア	(暗転) 17	6	16	た	D	4800	50	−20	56	暗転1無敵／相殺不可能／ヒット時ヒットストップ48／動作：(空中) あら、私としたことが……
[illegible]	ファスマ	56	4 (3) 7	13	横	B	1500×2	87 (80)	−6	30	動作：ラリアットぶんぶんぶん！ A
	ファンタシア	(暗転) 10	備考参照	着地後37	上×6・壁	D×6・E	1000×6・3000	91 (80)×6・50	−4×6・−20	30×6・26	持続は2 (1) 2 (2) 4 (2) 4 (2) 6 (3) 8 (6) 3／相殺不可能／1～6段目ヒットストップ0／地上版の硬直は43＋着地37／動作：めっちゃ回るでラリアット！
[illegible]	ファスマ	53	6	28	横	B	2400	83 (70)	−8	36	動作：吼える黒きウラガーンB
	(空中) ファスマ	52	4	32	た	E	3200	70	−10	56	相殺不可能／動作：(空中) 金色のイディナローク
	ファンタシア	(暗転) 9	4	51	壁	E	4200	70	−10	26	相殺不可能　金色のイディナローク
	(空中) ファンタシア	(暗転) 着地1	6	37	足 (垂)	D	5000	50	−20	56	暗転～8無敵／相殺不可能／動作：戦火に響くタルチオーク
[illegible]	ファスマ	60	18	11	た	D	1000	91 (80)	−4	56	動作：ジャック・ラビット
	(空中) ファスマ	54	地面まで	全体82	た	D	1000	91 (80)	−4	56	動作：(空中) ジャック・ラビット
	ファンタシア	(暗転) 21	21	16	バ	D	1000×3	91 (80)	−4	20	動作：トリプル・フェイス
	(空中) ファンタシア	(暗転) 19	地面まで	全体55	バ	D	1000×3	91 (80)	−4	20	動作：(空中) トリプル・フェイス
[illegible]	ファスマ	71	3	13	た	C	1800	87 (80)	−6	56	43～足元無敵／動作：グロリアB
	(空中) ファスマ	53	2	19	上	C	1900	87 (80)	−6	22	動作：(空中) クレド
	ファンタシア	(暗転) 8	2×12	24	下×11・壁	A×11・E	800×11・1500	91 (80)×11・70	−4×11・−10	30×11・26	1～11段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／動作：ランケオラ
	(空中) ファンタシア	(暗転) 7	2 (12) 4	33	上・バ	A・E	2000・4000	83・50	−8・−20	40・20	相殺不可能／1段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／動作：(空中) グラディウス
クラリーチェ	ファスマ	50	4	35	上	D	2800	70	−10	40	動作：ラ・グランフィアB
	(空中) ファスマ	50	5	42	た	D	2800	70	−10	56	51～52無敵／動作：(空中) ラ・グランフィアC
	ファンタシア	(暗転) 4	2 (7) 画面端まで	全体57	中／ノ・強／横×n	B・D×n	1000・300×n	91 (80)・95 (80)×n	−4・−2×n	25	暗転～3無敵／1段目相殺不可能／2段目以降ヒットストップ0／動作：イル・フラコ
	(空中) ファンタシア	(暗転) 4	2 (7) 画面端まで	全体54	中／ノ・強／横×n	B・D×n	1000・300×n	91 (80)・95 (80)×n	−4・−2×n	25	暗転～3無敵／1段目相殺不可能／2段目以降ヒットストップ0／動作：(空中) イル・フラコ
[illegible]	ファスマ	54	12	18	上	B	1600	87	−6	40	25～足元無敵／54～相手をすり抜ける／動作：そのきらめきはスターライトA (上方向)
	(空中) ファスマ	54	12	13	ノ	B	1600	87	−6	40	54～相手をすり抜ける／動作：そのきらめきはスターライトA (前方)
	ファンタシア	(暗転) 10	4	50	打 (き)	C	4200	70	−10	15	暗転～31無敵／14～相手をすり抜ける／ケズリダメージ無し／動作：抱きしめたいよマーリン！
	(空中) ファンタシア	(暗転) 14	12 (12)×3・12	13	ノ	B	1600×4	87	−6	40	13～相手をすり抜ける／動作：そのきらめきはスターライト (→～↓～↑～↓)
[illegible]	ファスマ	53	3 (23) 2 (1) 13	22	中／ノ・打	B・D	1000・1600	91 (80)・83	−4・−8	25・20	25～58下半身無敵／73～89無敵／80～82上半身無敵／2段目の根元部分のみ相殺不可能／動作：りぼんぴーむA→はーとふるぱんちA
	(空中) ファスマ	47	12	22	打	D	1600	83	−8	20	42～48無敵／49～50上半身無敵／動作：(空中) はーとふるぱんちB
	ファンタシア	(暗転) 12	8	17	壁	D	5000	50	−20	26	暗転～6無敵／13～相手をすり抜ける／相殺不可能／ヒット時ヒットストップ48／動作：愛の鉄拳ぱんち
	(空中) ファンタシア	(暗転) 4	着地まで	着地後30	た	D	5000	50	−20	20	相殺不可能／ヒット時ヒットストップ48／動作：すっごい必殺きっく
[illegible]	ファスマ	48	3	23	打	D	2400	83	−8	22	25～47無敵／動作：クラウ・ソラスB
	(空中) ファスマ	58	2	16	た	D	2600	83 (70)	−8	56	動作：フラガラッハ
	ファンタシア	(暗転) 12	13	27	強／横×4・壁	A×4・D	700×4・3000	95 (80)×4・70	−2・−10	30×4・26	1無敵／2～24下半身無敵／2～30相殺判定 (突き出した足)／ヒット時ヒットストップ48／動作：エル・ノードヴァル
	(空中) ファンタシア	(暗転) 6	2・2 (6) 2 (4) 2・2 (6) 1 (16) 4	16	上×6・た	A×6・D	500×6・3000	95×6・70	−2×6・−10	30×6・56	1～5無敵／6～9、22～25相殺判定 (前面)／動作：(空中) リア・ファイル
[illegible]	ファスマ	60	1	31	足	C	2600	83 (70)	−8	56	25～40無敵／51～55低姿勢／51～相手をすり抜ける／ヒットストップはヒット時12、ガード時9／ケズリダメージ無し／動作：閃間A
	(空中) ファスマ	61	着地まで	着地後9	た	C	3000	70	−10	56	25～41無敵／動作：業刎
	ファンタシア	(暗転) 52	1	58	足 (垂)	D	5000	50	−20	56	1～4、8～無敵／7～相手をすり抜ける／相殺不可能／動作：無怨
	(空中) ファンタシア	(暗転) 8	1	15	バ	D	4200	50	−20	20	暗転～8無敵／相殺不可能／ヒット時ヒットストップ48／動作：崩灯
[illegible]	ファスマ	56	3	24	壁	E	2000	83 (70)	−8	26	57～相手をすり抜ける／動作：疾風突きC
	(空中) ファスマ	65	着地まで	着地後11	た	C	2000	83	−8	56	動作：隼蹴り
	ファンタシア	(暗転) 11	3	24	弱／ノ×2・壁	A×2・E	1000×2・1500	95×2 (80)・70	−2×2・−10	22×2・26	14～相手をすり抜ける／動作：疾風突き
	(空中) ファンタシア	(暗転) 18	着地まで	着地後24	バ	D	4500	70	−10	20	18～着地まで＆着地後13～無敵／17～相手をすり抜ける／ヒットストップ48／動作：このは百分身の術のフィニッシュ
[illegible]	ファスマ	54	2 (12) 2	15	足 (垂)・ノ	D・C	100・2400	83	−8	56・30	69～70無敵／動作：桜花の舞C
	(空中) ファスマ	51	1 (7) 2	8	中／ノ・強／横	B・C	1000×2	91	−4	25・22	2段目相手を引き寄せる／動作：雪花の舞～追加
	ファンタシア	(暗転) 13	—	全体25	壁	E	3600	83 (70)	−8	26	相殺不可能／動作：神来社の矢
	(空中) ファンタシア	(暗転) 11	45	全体28	た	D	500×14	95 (80)	−2	56	暗転～19無敵／雪月花の舞
[illegible]	ファスマ	54	23	27	上	C	3600	70	−10	40	25～56無敵／動作：青龍穴山C
	(空中) ファスマ	54	3	29	た	D	2000	83 (70)	−8	56	動作：朱雀宝輪A
	ファンタシア	(暗転) 11	3 (15) 1 (9) 1 (9) 2 (8) 2 (20) 2 (15) 3	18	横・下×3・打 (き)・ノ・た	D・A×3・D・C・D	1000・300×3・1000×2・2000	95 (80)×4・95 (70)×2・83 (70)	−2×6・−8	33・30×3・15・30・56	1～4無敵／5～7、65～86上半身無敵／2～4段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／動作：四聖王道
	(空中) ファンタシア	(暗転) 6	着地まで (2) 2	33	た・強／ノ	C	4000・1500	50・87 (70)	−20・−6	56・30	暗転～5無敵／着地まで相手をすり抜ける／相殺不可能／天部仙掌
[illegible]	ファスマ	60	6	18	足 垂	D	1600	87	−6	56	58～74低姿勢／63～相手をすり抜ける／動作：スピードブレート
	(空中) ファスマ	58	7	7	バ	C	2600	83	−8	16	動作：ヒールカッター
	ファンタシア	(暗転) 6	1 (11) 3 (10) 3 (25) 2	19	上 (垂)×3・壁	A×3・E	1000×3・4000	91 (80)×3・70	−4×3・−10	70×3・21	暗転～6無敵／1～3段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／動作：ハリケーンスパイラル
[illegible]	ファスマ	51 [55]	15 (5) 6 [着地まで (6) 3]	全体75 [72]	強／ノ	C	400・1000	95 (80)・91	−2・−4	30	リーゼロッテの分身は動作中接触判定あり／硬直はリーゼロッテの分身のもの／人形の分身は相手をすり抜ける／人形の分身のやられ判定　地上版は人形が着地した瞬間 (2段目発生1F前) から21F間、空中版は着地後3F (2段目発生4F前) から31F間　人形のやられ判定が消えた次のフレームからファスマ、ファンタシア使用可能／[　] 内のデータは空中版のもの／動作：別たれたゼーレC
	ファンタシア	(暗転) 15	3 (3)×7・3 (34) 8	8	下×7・ハ・壁	A×7・C・E	400×8・4000	95 (80)×8・50	−2×8・−20	30×7・20・26	暗転～17無敵／1～7段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／空中版は着地後45で発生、落下中＆着地後17まで接触判定無し／動作：ベトルークの失い涙
[illegible]	ファスマ	64	21	16	横	E	2000	83 (70)	−8	40	25～48無敵／動作：襲い来る地獄の制裁A
	(空中) ファスマ	60	着地まで	14	上	D	1800	83 (70)	−8	40	動作：(空中) 襲い来る地獄の制裁B
	ファンタシア	(暗転) 24	3×4 (7) 3×4 (22) 3・3・6	13	強／下×4・上×4・強／下×2・横	A×10・E	600×10・2000	95 (80)×10・83	−2×10・−8	30×4・40×4・30×2・40	暗転～29、36～51、55～61無敵／1～10段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／動作：襲い来る地獄の制裁 (強化) A～C～A
	(空中) ファンタシア	(暗転) 18	着地まで (13) 21	16	中／ノ×n・強／下×4・横	B×n・A×4・E	1000×n・600×4・2000	95 (80)×n・95 (80)×4・83 (70)	−2×n・−2×4・−8	25×n・30×4・40	着地した瞬間～19無敵／突進部分1～4段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／動作：降り注ぐ魔界の報復→襲い来る地獄の制裁 (強化) A
[illegible]	ファスマ	68	4	19	壁	E	2600	70	−10	26	動作：→＋C
	(空中) ファスマ	54	着地まで	着地後10	た	C	2500	70	−10	56	相殺不可能／動作：ジャンプE
	ファンタシア	(暗転) 12	5	30	壁	E	3000	70	−10	26	空中版の硬直：着地後18／動作：立ちE
[illegible]	ファスマ	73	2	42	た	C	4200	50	−20	56	相殺不可能／動作：カレトヴルッフC
	(空中) ファスマ	47	1 (18) 2	21	中／ノ・た	B・D	1000・2000	87 (80)・70	−6・−10	25・56	動作中無敵／ケズリダメージ無し／動作：ジャンプC→E
	ファンタシア	(暗転) 32	3	52	た	D	8000	50	−20	56	暗転後1～31無敵／相殺不可能／ヒット時ヒットストップ48／動作：エクスカリバー
	(空中) ファンタシア	(暗転) 26	着地まで	52	た	D	8000	50	−20	56	暗転後1～25無敵／相殺不可能／ヒット時ヒットストップ48／動作：(空中) エクスカリバー
[illegible]	ファスマ	63	16	15	強／ノ	C	1000	91 (80)	−4	30	動作：立ちC
	(空中) ファスマ	50	3 (14) 3	20	強／ノ	C	1000×2	87 (80)・83	−6・−8	30	42～無敵／動作：ジャンプC→B
	ファンタシア	22	47	31	強／下	A	500×n	91 (80)	−4	30	暗転～17無敵／動作：狂乱鎖フレーフェル
	(空中) ファンタシア	17	47	31	強／下	A	500×n	91 (80)	−4	30	動作：(空中) 狂乱鎖フレーフェル
ラグナロク	ファスマ	35	12	16	壁	E	1200	83	−8	26	動作：直線状に突進
	ファンタシア	(暗転) 0	24	16	弱／ノ	A	500×n	100	0	22	持続の21まで時間停止／動作：ジグザグに飛行

エルザ／罰のアルカナ カシマール

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	5	3	11	−2	弱／ノ	A	600	95(80)	−2	22	全	全／J	動作中被CH判定無し
立ちB	8	4	12	±0	中／横	B	1600	87	−6	25	全	全／J	
立ちC	11	4	19	−2	強／た	C	2200	83	−8	56	全	全	
➡+B	11	4	11	+1	中／横	B	1600	87(80)	−6	25	全	全／J	1対投げ無敵／1〜11足元無敵／2〜10空中判定／8〜14反射判定（前）
⬅+C	14	2	18	+1	横	C	2300	83(70)	−8	40	立屈	全	2〜11上半身無敵／12〜14腰から上やられ判定無し／11〜24反射判定（前上）
しゃがみA	4	2	14	−4	弱／下	A	500	95(70)	−2	22	屈空	連／全	動作中被CH判定無し
しゃがみB	7	4	13	−1	中／横	B	1400	87(70)	−6	25	屈空	全／J	
しゃがみC	13	1	21	−1	足	C	2200	83(70)	−8	56	屈空	全	1〜11被CH判定
ジャンプA	4	4	17	—	弱／ノ	A	500	95(80)	−2	22	立空	全／J	動作中被CH判定無し
ジャンプB	6	4	22	—	中／ノ	B	1500	87	−6	25	立空	全／J	
ジャンプC	11	2	21	—	強／た	C	2200	83(70)	−8	56	立空	全	
ジャンプE	10	3	21	—	た	D	2300	83	−8	56	立空	全	
ジャンプ中⬅+B	7	2	14	—	中／上	B	1500	87	−6	25	立空	全／J	6〜8反射判定（前）
立ちE	10	3	21	−2	壁	D	2300	83	−8	26	立屈	A必・A超	動作中被CH判定／1から4F間、属効対応
立ちE（最大タメ）	30	4	28	—	壁	E	2700	83	−8	26	立屈	A必・A超	動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間24／鏡版動作26
しゃがみE	16	2	25	−4	打	D	2200	83	−8	66	立屈	A必・A超	動作中被CH判定／16〜19反射判定（前上）／1から4F間、属効対応
しゃがみE（最大タメ）	37	2	26	—	打(き)	E	2500	83	−8	15	立屈	A必・A超	動作中被CH判定／37〜40反射判定（前上）／ガードクラッシュ効果／タメ時間24／鏡版動作33
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから79F後に相手が起き上がる（相手はぁと）
ニュートラル投げ	5	1	23	—	壁	—	500×2・1200	100×2・50	0×2・−20	26	64	—	動作中被CH判定無し／3段目のみHC可能
空中投げ	3	1	23	—	バ	—	800・1400	100・50	0・−20	20	64・96	—	動作中被CH判定無し／2段目のみHC可能／縦方向投げ間合いは高さ−24〜72
サンクトゥス	20	—	全体46	−7	弱／ノ	A	500	100	0	22	全	—	飛び道具判定／瓶が相手に触れるor接地すると聖水が設置／聖水は315F間停滞／画面上に複数出せる（停滞は最大5個）／ケズリダメージ0／硬直差はAorB版を立ち状態のはぁとにガードさせたときのもの／C版のみ発生25、20以降必ず発生する
（空中）サンクトゥス	18	—	着地後14	—	弱／ノ	A	500	100	0	22	全	—	飛び道具判定／瓶が相手に触れるor接地すると聖水が設置／聖水は315F間停滞／ケズリダメージ0／画面上に複数出せる（停滞は最大5個）／C版のみ発生23、18以降必ず発生する
クレド　A	3	5(1)2	21＋着地8	−9	上×2	C×2	500・1800	95(80)・83	−2・−8	22	全	超・A超	1〜7対投げ無敵／8〜空中判定
クレド　B	9	4(1)2	24＋着地8	−12	上×2	C×2	600・2000	95(80)・83	−2・−8	22	全	超・A超	1〜8上半身無敵／9〜14腰から上やられ判定無し／1〜12対投げ無敵／10〜空中判定
クレド　C	11	1×4(3)2	30＋着地8	−32	上×5	A×4・C	500×4・2000	95(80)×4・83	−2×4・−8	22	全	超・A超	1〜10無敵／12〜空中判定
（空中）クレド　A	9	2	着地後8	—	上	C	1600	83	−8	22	全	超・A超	1〜8下半身無敵／1〜9対投げ無敵
（空中）クレド　B	9	2	着地後8	—	上	C	1800	83	−8	22	全	超・A超	1〜8腰から上やられ判定無し／1〜9対投げ無敵
（空中）クレド　C	11	2	着地後8	—	上	C	2000	83	−8	22	全	超・A超	1〜6無敵／1〜11対投げ無敵
グロリア　A	19	3	17	+3	強／た	D	2000	83	−8	56	全	超・A超	1〜18足元無敵／1〜3対投げ無敵／4〜15空中判定
グロリア　B	29	3	20	±0	た	D	2400	83	−8	56	立空	超・A超	1〜28足元無敵／7〜26空中判定／6〜26相殺判定（上半身）
グロリア　C	40	3	20	±0	バ	D	2800	70	−10	20	立空	超・A超	1〜10対打撃無敵／11〜39足元無敵／12〜37空中判定／11〜37相殺判定（上半身）
キリエ	8	10	17	−15	弱／ノ	A	700	91	−4	30	全	超・A超	8〜14反射判定（前上）／ガードorヒット時引き寄せ効果あり／B版：サンクトゥスを反射、C版：サンクトゥスを破壊
ベネディクトゥス	12	4×4	全体36	+15	中／ノ×4	B	1000×4	87	-6	25	全		動作中被CH判定／5で停滞中の聖水を飛び道具として発動／データは発動時のもの／飛び道具判定／聖水を未設置時のみ25聖水を設置／聖水は315F間停滞／24以降エクステントフォースとHC可能
（空中）ベネディクトゥス	12	4×4	全体40	+11	中／ノ×4	B	1000×4	87	−6	25	全	—	動作中被CH判定無し／5で停滞中の聖水を飛び道具として発動／データは発動時のもの／飛び道具判定／聖水を未設置時のみ25聖水を設置／聖水は315F間停滞／24〜HC可能
アニュス	5	15	全体45	−21	弱／ノ	A	200	100	0	36	全	—	動作中被CH判定無し／飛び道具判定／ロズ キクロスで吸収不可能／23〜25派生技受け付け、26派生技に移行
コムニオ（杭部分）	9	—	全体45	備考参照	特殊・弱／た	B	1000・100	70・87	−10・−6	—	全	—	動作中被CH判定／動作中に着地すると着地硬直無し・杭ヒット時、ヒット時の打点に相手をロックし浮かせ、その後地上のけぞりにする／杭ヒット時のみ2段目が発生／最低空で当てたときの硬直差　ガード時：+26、ヒット時：A版「+47」・B版「+48」・C版「+49」／杭が地上に刺さったあと362F間使用不可能
コムニオ（衝撃波部分）	1	3	—	—	弱／た	B	500	83(70)	−8	—	全	—	杭部分が空振り時にのみ発生する／発生は杭が地上に刺さったあとのもの
グラディウス	(暗転)6	2(12)4	29＋着地8	−34	バ	C・E	2000・4000	100・70	0・−10	20	全	—	暗転〜7無敵／暗転後7〜空中判定／相殺不可能／1段目ヒット時相手をロックする／ロック時は追加技に移行可能、HC不可能　／2段目のみヒット時ダメ補正：50、復帰補正：80、キャンセル：A超
（空中）グラディウス	(暗転)5	2(12)4	着地後8	—	バ	C・E	2000・4000	100・70	0・−10	20	全		相殺不可能／1段目ヒット時相手をロックする／ロック時は追加技に移行可能、HC不可能／2段目のみヒット時ダメ補正：50、復帰補正：80、キャンセル：A超
グラディウス（追加）	—	—	—	—	バ	—	4000	50	−20	20	—	—	HC不可能
セキュリス	(暗転)21	2	70	−47	た	E	8000	50	−20	25	立	—	17〜20反射判定（真下）／相殺不可能／当て身不可能／ダウン回避不可能／ケズリダメージ1200／HC不可能／ヒット時のみ追加技に移行可能、硬直が解けてから28F後に相手が起き上がる（相手はぁと）
セキュリス（追加）	—	—	—	—	た	—	6000	50	−20	25	—	—	ダウン回避不可能／HC不可能／硬直が解けてから28F後に相手が起き上がる（相手はぁと）
ランケオラ	(暗転)6	2×11・2	26	−3	強／下×11・壁	A×11・E	700×11・1000	91×11・70	96%×11・−10	30×11・26	全	A超	3〜33反射判定（後ろ）／1〜11段目ヒットストップ0＆各種キャンセル不可能／12段目ヒット時追加技に移行可能／最終段以外、復帰補正乗算
ランケオラ（追加）	—	—	—	—	壁	—	5000	100	0	70	—	—	壁受け身不可能／HC＆EFC不可能
レクイエム	40(暗転)0	1	48	−33	壁	B	12800	50	−20	26	立屈	—	1〜暗転まで無敵＆相手をすり抜ける＆時間がゆっくりと進む（実際の発生は14F）／相殺不可能／当て身不可能／壁受け身不可能
レクイエム（EF）	40(暗転)0	4	50	—	壁	B	12800・6400	50・50	−20・−20	56・26	立屈	—	1〜暗転まで無敵＆相手をすり抜ける＆時間がゆっくりと進む（実際の発生は14F）／1段目ガードクラッシュ効果／1段目が当たると時間が停止した状態で2段目が発生／相殺不可能／当て身不可能／壁受け身不可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
スィーニー	立ちE、しゃがみEの最大タメがガード不能かつ地上ヒット時「強」のけぞりに変化（空中ヒット時のヒット効果は変化無し）、ただしクラリーチェのしゃがみEのみガード不能にならない（「立屈」）／ダメ補正50、復帰補正−20に変化／ダメージはタメ無し版と同様、ただし冴姫、エルザ、クラリーチェのしゃがみEのみ最大タメ版と同じ											
シトゥイーク	19	—	全体48	−3	中／ノ	B	1800	87	−6	25	全	1〜14被CH判定／22〜AH＆EFC可能／16以降必ず発生／フォース展開中は24に再度弾を発射、攻撃力1400×2、硬直差+6
メエーチ	13	4(8)2	20	−11	中／横・強／ノ	B・D	1500×2	87×2	−6×2	25・30	全	1〜8被CH判定／全体46／25〜AH＆EFC可能／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失／1段目ガード時ヒットストップ5／空中版の発生12、硬直21
メエーチ（EF）	13	2・3(7)1・2	15	+4	中／横×2・強／ノ×2	B×2・D×2	1200×4	87×4	−6×4	25×2・30×2	全	1〜8被CH判定／全体42／24〜AH可能／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失／1、2段目ガード時ヒットストップ5／空中版の発生12、硬直16
ダガートカ	35	2	10	+28	壁	D	3600	70	−10	26	立屈	1〜8被CH判定／相殺不可能／10〜28、33〜34相殺判定（カシマールの腕と剣）、相殺判定の続く限り何発でも攻撃を受け止める／相殺時はカシマールと相手にのみヒットストップがかかる／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失／ロズ キクロスで吸収不可能
ダガートカ（EF）	32	1・2	8	+30	壁×2	D×2	2800×2	70×2	−10×2	26×2	立屈	1〜8被CH判定／相殺不可能／10〜28、31〜32相殺判定（カシマールの腕と剣）、相殺判定の続く限り何発でも攻撃を受け止める／相殺時はカシマールと相手にのみヒットストップがかかる／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失／ロズ キクロスで吸収不可能
ドゥエーリ	(暗転)6	2(10)2(11)3	29	−12	中／下・足・バ	B・A・D	1800・1400・3200	83(70)×2・70	−8×2・−10	40・56・20	全	29〜AH＆EFC可能／1段目引き寄せ効果あり／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失／ロズ キクロスで吸収不可能／1段目ガード時ヒットストップ5
ドゥエーリ（EF）	(暗転)6	1・2(9)1・2(10)1・3	20	−5	中／下×2・横×2・バ×2	B×2・A×2・D×2	1400×2・1100×2・2500×2	83(70)×4・70×2	−8×4・−10×2	40×2・56×2・20×2	全	25〜AH可能／1、2段目引き寄せ効果あり／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失／ロズ キクロスで吸収不可能／1、2段目ガード時ヒットストップ5
プラグノース（当て身）	(暗転)1	—	全体36	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜19無敵＆当て身判定（足元以外全身）／20〜37被CH判定／
プラグノース（反撃）	35	1(8)1(24)2	3	—	中／横×2・壁	—	1500×2・5000	87×2・70	−6×2・−10	25×2・26	ガ不	当て身成立後51F間自分キャラ以外時間停止／1〜71無敵／相殺不可能
プラグノース（反撃）（EF）	35	1(1)1(6)1(1)1(20)2・2	0	—	中／横×4・壁×2		1200×4・4000×2	87×4・70×2	−6×4・−10×2	25×4・26×2	ガ不	当て身成立後51F間自分キャラ以外時間停止／1〜69無敵／相殺不可能
スパスィエーニイ	全体26／効果時間477／攻撃力増加／防御力低下／必殺技・超必殺技の攻撃回数が2倍に変化／硬直終了後に効果発動（効果は必ず発動する）／キャンセル版硬直0											
スミェールチ	(暗転)57	1	60	—	バ	—	8000	50	−20	20	ガ不	動作中被CH判定無し／相殺不可能／AH不可能／ロズ キクロスで吸収不可能

クラリーチェ／罪のアルカナ サルヴァーチ

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	4	4	15	−7	弱／ノ	A	500	95(70)	−2	22	全	全／J	1〜3反射判定(前上)／動作中被CH判定無し
立ちB	8	3・3	12	+1	弱／横・中／横	A・B	800×2	91(80)	−4	6・25	全	—・全／J	5〜7反射判定(後下)／1段目HC＆EFC不可能、ヒットストップ2
立ちC	9	1×3	21	−1	弱／横・強／横×2	A×2・C	500×2・1700	95(80)×2・87(80)	−2×2・−6	6×2・30	全	—・—・全	3〜8(前の手)／1、2段目HC＆EFC不可能、ヒットストップ2
←+C	1	1	51	−27	足(垂)	E	2500	50	−20	56	屈空	全	1〜9被CH判定
しゃがみA	4	4	14	−6	弱／ノ	A	500	95(70)	−2	22	全	全	1〜3反射判定(前)／動作中被CH判定無し
しゃがみB	8	1・2	17	−3	弱／横・中／下	A・B	700	91(80)	−4	6・25	屈空	—・全	1段目HC＆EFC不可能、ヒットストップ2
しゃがみC	8	1×3	22	−2	弱／横×2・強／ノ	A×2・C	500×2・1200	95(80)×2・87(80)	−2×2・−6	6×2・25	全	—・—・全	6〜9反射判定(前上)／1、2段目HC＆EFC不可能、ヒットストップ2
ジャンプA	4	3	20	—	弱／ノ	A	600	95(80)	−2	22	立空	全／J	1〜10反射判定(前)
ジャンプB	7	1・2	23	—	弱／横・中／ノ	A・B	700×2	95×2	−2×2	6・25	立空	—・全	1段目HC＆EFC不可能、ヒットストップ2
ジャンプC	12	6	15	—	強／横	C	1800	83	−8	30	立空	全／J	1〜3相殺判定(全身)、9〜11相殺判定(衝撃波部分)／4〜8反射判定(下)
ジャンプE	10	1	32	—	た	D	2700	83(70)	−8	56	立空	全	2〜13反射判定(前)
ジャンプ中↓+C	10	1・2	21	—	強／横×2	C×2	1200×2	87(80)×2	−6×2	30	立空	全	7〜19反射判定(後下)
立ちE	16	6	15	+2	壁	D	2400	83	−8	26	立屈	A必・A超	10〜15反射判定(前)／動作中被CH判定／1から9F間、属効対応
立ちE(最大タメ)	36	4	23	—	壁	—	2800	83	−8	26	立屈	A必・A超	29〜35反射判定(前)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間29／鏡版動作27
しゃがみE	15	6	20	−3	打	D	2400	83	−8	66	立屈	A必・A超	相殺判定11〜14(前翼)／8〜14反射判定(真上)／動作中被CH判定／1から7F間、属効対応
しゃがみE(最大タメ)	29	4	23	—	打(き)	—	2800	83	−8	15	立屈	A必・A超	相殺判定25〜28(前翼)／23〜28反射判定(真上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間23／鏡版動作22
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから58F後に相手が起き上がる(相手はぁと)
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打(き)	—	700・100×2・300・800	100×4・50	0×4・−20	15	64	—	動作中被CH判定無し／5段目のみHC可能
空中投げ	3	1	23	—	バ	—	500×3・1000	100×3・50	0×3・−20	20	64・96	—	動作中被CH判定無し／4段目のみHC可能／縦方向投げ間合いは高さ−24〜72
ラ・グランフィア ドゥーエ(↓↑→版)	9	5	全体49	−1	「横」「強／横」「下」	D	「2600」「2500」「2400」	70	−10	40	「全」「全」「屈空」	超・A超	1〜32被CH判定／出始めの2F間相殺不可能／ラ・グランフィアヒットorガード時22〜37ドゥーエ＆タルダ(↓↑版)に移行可能／硬直差は先端部分をガードさせたときのもの、密着時は+1／データは「A版」「B版」「C版」のもの／※1
(空中)ラ・グランフィア (空中)ドゥーエ	9	5	全体55	−7	「強／横」「下」「た」	D	「2400」「2500」「2600」	70	−10	「40」「40」「56」	「全」「全」「立空」	超・A超	1〜43被CH判定／出始めの2F間相殺不可能／ヒットorガード時24〜44ドゥーエに移行可能／硬直差は先端部分をガードさせたもの、密着時は−5／データは「A版」「B版」「C版」のもの／※1
ラ・ファーラ　A ドゥーエ　A(↓↑版)	9	5	全体44	+6	打	D	2600	70	−10	66	全	超・A超	1〜13上半身無敵／1〜29被CH判定／出始めの2F間相殺不可能／ヒットorガード時22〜36ドゥーエ＆タルダ(↓↑版)に移行可能／硬直差は持続の3F目をガードさせたときのもの／※1
ラ・ファーラ　B ドゥーエ　B(↓↑版)	9	16	全体44	+6	打	D	2600	70	−10	66	全	超・A超	9〜13上半身無敵／9〜29被CH判定／出始めの2F間相殺不可能／ヒットorガード時22〜36ドゥーエ＆タルダ(↓↑版)に移行可能／硬直差は持続の3F目をガードさせたときのもの／※1
ラ・ファーラ　C ドゥーエ　C(↓↑版)	9	5	全体44	+6	打	D	2600	70	−10	66	全	超・A超	9〜13上半身無敵／9〜29被CH判定／出始めの2F間相殺不可能／ヒットorガード時22〜36ドゥーエ＆タルダ(↓↑版)に移行可能／硬直差は持続の3F目をガードさせたときのもの／※1
タルダ(↓↑→版)	30	5	15	+20	「横」「強／横」「下」	D	「2600」「2500」「2400」	70	−10	40	「全」「全」「屈空」	—	1〜32被CH判定／出始めの2F間相殺不可能／HC＆EFC不可能／硬直差は先端部分をガードさせたもの、密着時は+22／データは「A版」「B版」「C版」のもの／※1
タルダA(↓↑版)	30	5	全体44	+27	打	D	2600	70	−10	66	全	—	1〜13上半身無敵／9〜29被CH判定／出始めの2F間相殺不可能／HC＆EFC不可能／／硬直差は持続の3F目をガードさせたときのもの／※1
タルダB(↓↑版)	30	16	全体44	+27	打	D	2600	70	−10	66	全	—	9〜13上半身無敵／9〜29被CH判定／出始めの2F間相殺不可能／HC＆EFC不可能／／硬直差は持続の3F目をガードさせたときのもの／※1
タルダC(↓↑版)	30	5	全体44	+27	打	D	2600	70	−10	66	全	—	9〜13上半身無敵／9〜29被CH判定／出始めの2F間相殺不可能／HC＆EFC不可能／／硬直差は持続の3F目をガードさせたときのもの／※1
(空中)タルダ	40	5	全体55	+25	「強／横」「下」「た」	D	「2400」「2500」「2600」	70	−10	「40」「40」「56」	「全」「全」「立空」	—	1〜43被CH判定／出始めの2F間相殺不可能／HC不可能／硬直差は先端部分をガードさせたもの、密着時は+27／データは「A版」「B版」「C版」のもの／※1
ラ・バレストラ　A	3	1(22)6	全体44	+8	中／横	B	1000	91	−4	25	全	—	1〜2上半身無敵／3〜16反射判定(上)／1段目打撃判定／2段目飛び道具判定＆相殺不可能／4で相手をサーチする
ラ・バレストラ　B	39	3・3・5	全体48	+23	中×3／横×3	B×3	1000×3	91×3	−4×3	25	全	—	3〜41反射判定(上・下・上)／1〜41被CH判定／相殺不可能／3で相手をサーチする
ラ・バレストラ　C	45	3・3・5	全体58	+19	中×3／横×3	B×3	1000×3	91×3	−4×3	25	全	—	1〜4対投げ無敵／5〜10無敵／6〜空中判定／1〜4被CH判定／相殺不可能／8で相手をサーチ、9で移動先にワープする
ラ・ブレッザ　A	19	10	着地後20	+1	強／上(き)	D	2000	87(80)	−6	1	立空	超・A超	1〜2対打撃無敵／19〜34反射判定(後)／空中ヒット時引き寄せ効果／19〜28相手をすり抜ける／画面端に到達時15F間壁に張り付く、張り付き後着地後19まで行動不可能／硬直差は最低空でガードさせた場合のもの
ラ・ブレッザ　B	20	10	着地後20	−1	強／上(き)	D	2000	87(80)	−6	1	立空	超・A超	1〜3対打撃無敵／20〜35反射判定(後)／空中ヒット時引き寄せ効果／20〜29相手をすり抜ける／画面端に到達時15F間壁に張り付く、張り付き後着地後19まで行動不可能／硬直差は最低空でガードさせた場合の数値
ラ・ブレッザ　C	21	10	着地後20	+1	強／上(き)	D	2000	87(80)	−6	1	立空	超・A超	1〜5対打撃無敵／21〜36反射判定(後)　空中ヒット時引き寄せ効果／21〜30相手をすり抜ける、画面端に到達時15F間壁に張り付く、張り付き後着地後19まで行動不可能／硬直差は最低空でガードさせた場合の数値
ラ・カテーナ	5	3	25	—	壁	—	2500	50	−20	26	72	超・A超	1〜4被CH判定／相手のアルカナゲージを空にする
イル・フラコ	(暗転)3	2(7)画面端まで	全体51	—	中・強×n／下・横×n	B・D×n	1000・300×n	91(80)・95×n	−4・−2×n	30・25×n	全	A超	暗転〜1無敵／暗転〜2対投げ無敵／1段目相殺不可能＆各種キャンセル可能＆引き寄せ効果／2段目以降飛び道具判定、ヒットストップ0
(空中)イル・フラコ	(暗転)3	2(7)画面端まで	全体49	—	中・強×n　下・横×n	B・D×n	1000・300×n	91(80)・95×n	−4・−2×n	30・25×n	全	A超	暗転〜2対投げ無敵／1段目相殺不可能＆各種キャンセル可能＆引き寄せ効果／2段目以降飛び道具判定、ヒットストップ0
イル・クローマ	117(暗転)74	—	全体122	—	横・下×n・打(き、垂)×n	E・A×n・E×n	6600・500×n・3000×n	70・95×n・70×n	−10・−2×n・−10×n	25・30×n・2×n	立屈・全×n	—	暗転3〜73相殺判定(クロマシアスの全身)／1段目ケズリダメージ400＆相殺不可能
イル・ティローネ	74(90)1	25	全体87	+43	打(き、垂)	E	3000×3	70	−10	2	立屈	—	71〜暗転〜8無敵／相殺不可能
イル・ラピメント	(暗転)	—	全体25	—	—	—	—	—	—	—	—	—	暗転〜7無敵／8〜26対投げ無敵／8から480F間魔方陣をまとう、魔方陣内の相手から体力を吸収(最大で3200吸収する)
ラ・ヴィチェンダ	—	—	全体36	—	—	—	—	—	—	—	—	—	魔方陣内の相手からアルカナゲージの最大値を吸収(最大で1本の30/170吸収する)
イル・リズヴェッリオ	(暗転)7	4(88)6	48		・弱 横[打(き)]	E	1300・100[12400]	70・100[50]	−10・0[−20]	・6[60]	全・ガー不	—	暗転〜7無敵／1〜6反射判定(前上)／相殺不可能／当て身不可能／HC不可能／1段目ヒット時相手をロックする、[　]内のデータはロック時の2段目のもの
イル・リズヴェッリオ(EF)	(暗転)6	4(76)5	41	−97	—・弱横[打(き)]	E	1300・100[9800・12400]	100・100[50×2]	0・0[−20×2]	—・6[60×2]	全・ガー不	—	暗転〜6無敵　1〜5反射判定(前上)／相殺不可能／当て身不可能／HC不可能、1段目ヒット時相手をロックする、[　]内のデータはロック時の2段目以降のもの

※1：飛び道具判定／ロズ キクロスで吸収不可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
チルビエーニイ	立ちE＆しゃがみEの最大タメやアルカナ技を出すたびに自身がダメージを受ける											
クラースヌイ(立ちE版)	タメ時間+10	1	14	—	壁	E	2200	70	−10	26	立屈	立ちEの最大タメが飛び道具に変化、タメ成立と同時に体力600減少／発生はキャラごとの立ちE(最大タメ)のタメ時間+10F／動作中被CH判定無し／ガードクラッシュ効果
クラースヌイ(しゃがみE版)	タメ時間+10	1	14	—	打(き)	E	2200	70	−10	15	立屈	しゃがみEの最大タメが飛び道具に変化、タメ成立と同時に体力600減少／発生はキャラごとのしゃがみE(最大タメ)のタメ時間+10F／動作中被CH判定無し／ガードクラッシュ効果
ボーリ	41	約210(ランダム)	全体48	+27	強／ノ	C	1500	80	−6	30	全	1〜11被CH判定／31〜AH＆EFC可能／13で自身の体力200減少／17以降必ず発生／弾は持続中55Fごとに2回方向転換する、移動方向はランダム
アサーダ	22	1(1)1・1	全体58	+28	ノ×3	C×3	500×3	95(80)×3	2×3	30×3	立屈	1〜11被CH判定／43〜AH＆EFC可能／13で自身の体力200減少／13以降必ず発生
ザサーダ	—	—	全体39	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜11被CH判定／13で自身の体力600減少／31以降必ず発生／49で設置した罠にやられ判定出現／罠の持続時間300F／画面内に3つまで設置可能
ザサーダ(罠部分)	18	4			強／ノ	C	2000	95(80)	−2	30	全	罠に相手の攻撃が触れると攻撃判定が発生する／ロズ キクロスで吸収不可能、相殺不可能
スリーオズイ	(暗転)31	約160〜190(ランダム)	全体48	+21	強／ノ×4	C×4	1500×4	87(80)×4	−6×4	30×4	全	1被CH判定／30〜AH＆EFC可能／3で自身の体力400減少／7以降必ず発生／弾は持続の5F目に分離し合計4発を発射、55F目に方向転換する、移動方向はランダム
クローフィ	(暗転)31	約160〜190(ランダム)	全体48	—	強／ノ×4	C×4	1500×4	87(80)×4	−6×4	30×4	全	1被CH判定／30〜AH可能／3で自身の体力400減少／7以降必ず発生(前下)／弾の発生、前下:31、前上:37、後上:35、後下:37、持続の55F目に方向転換する、移動方向はランダム
ジェールトヴァ	全体26／効果時間264／根性数値で設定された体力から攻撃力が上昇していく／攻撃力にかかる補正は根性補正値を1.5倍上昇させたもの／硬直終了後に効果発動(効果は必ず発動する)／キャンセル版硬直0											
プリガヴォール	(暗転)13	画面上部まで	全体71	39		A	0・800×13	100×13・50	0×13・−20	40	立屈	2以降必ず発生する　相殺不可能／AH不可能　1段目がヒットすると相手をロックする(相打ち時はロックしない)

アンジェリア／光のアルカナ ミルドレッド

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	4	2	10	±0	弱／ノ	A	400	95(80)	−2	22	全	連／全／J	動作中被CH判定無し　4〜7飛び道具反射判定
立ちB	8	7	12	−3	中／下	B	1000	91	−4	25	全	全／J	4〜7相殺判定(リング)
立ちC	10	7	21	−7	強／横	C	2000	83(70)	−8	30	全	全／J	3〜9相殺判定(リング)
➡+A	40	17	全体33	—	中／ノ	A	1600	91(80)	−4	25	全	—	飛び道具判定／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　動作中被CH判定無し
➡+B	49	17	全体33	—	中／ノ	A	1600	91(80)	−4	25	全	—	飛び道具判定／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　動作中被CH判定無し
➡+C	11	7	17	−3	強／上	C	1800	87(70)	−6	30	全	全／J	
しゃがみA	4	2	10	±0	弱／ノ	A	400	95(80)	−2	22	全	連／全／J	動作中被CH判定無し
しゃがみB	7	9	7	±0	中／下	B	1000	91(80)	−4	25	屈空	全／HJ	
しゃがみC	13	12	15	−6	足	C	1600	83	−8	56	屈空	全	9〜13相殺判定(リング)
⬆+A	16	17	全体31	+4	中／ノ	A	1600	91(80)	−4	25	全	—	飛び道具判定／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　動作中被CH判定無し
⬆+B	16	17	全体31	+4	中／ノ	A	1600	91(80)	−4	25	全	—	飛び道具判定／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　動作中被CH判定無し
⬆+C	16	17	全体31	+4	中／ノ	A	1600	91(80)	−4	25	全	—	飛び道具判定／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　動作中被CH判定無し
ジャンプA	5	4	17	—	弱／ノ	A	400	95	−2	22	立空	連／全／J	動作中被CH判定無し
ジャンプB	7	8	12	—	中／ノ	B	1000	91	−4	25	立空	全／J	3〜14飛び道具反射判定(前方と頭の人形)
ジャンプC	12	4・3・3・3・4	14	—	中／横	B	500×8	95(80)×8	−2×8	30	立空	全／J	5〜9相殺判定(リング)
ジャンプE	9	6	33	—	た	D	2600	83	−8	56	立空	全	2〜3相殺判定(ひざ)6〜8相殺判定(人形)9〜10相殺判定(前足)
空中➡+A	24	17	全体32	—	中／ノ	A	1600	91(80)	−4	25	全	—	飛び道具判定／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　動作中被CH判定無し
空中➡+B	24	17	39	—	中／ノ	A	1600	91(80)	−4	25	全	—	飛び道具判定／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　動作中被CH判定無し
空中➡+C	24	17	39	—	中／ノ	A	1600	91(80)	−4	25	全	—	飛び道具判定／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　動作中被CH判定無し
立ちE	20	4	16	+3	壁	D	2600	83	−8	26	立屈	A必・A超	15〜18空中判定／動作中被CH判定／1から11F間、属効対応
立ちE(最大タメ)	42	4	25	—	壁	E	2800	83	−8	26	立屈	A必・A超	38〜48足元無敵／37〜52空中判定／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間34／鏡版動作31
しゃがみE	13	6	17+着地9	−8	打	D	2600	83	−8	66	立屈	A必・A超	1〜4超低姿勢／12〜空中判定／9〜30反射判定(前上)／動作中被CH判定／1から4F間、属効対応
しゃがみE(最大タメ)	26	3	32+着地9	—	打(き)	E	2800	83	−8	15	立屈	A必・A超	1〜18超低姿勢／25〜空中判定／22〜55反射判定(前上)／動作中被CH判定　タメ時間19／鏡版動作22
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから67F後に相手が起き上がる(相手はぁと)
ニュートラル投げ	5	1	23	—	壁	—	100×9・1100	100×9・50	0×9・−20	20	64	—	動作中被CH判定無し／10段目のみHC可能
空中投げ	3	1	23	—	バ	—	1800	50	−20	15	72・120	—	動作中被CH判定無し／縦方向投げ間合いは高さ−24〜96
そのきらめきはスターライト　A(前方)	9	13	6+着地11	−14	ノ	B	1400	87(70)	−6	36	全	超・A超	1〜8相殺判定(周囲)／1〜着地まで足元無敵／1対投げ無敵／2〜空中判定／16〜22まで派生技に移行可能／持続中相手をすり抜ける／EFC不可能
そのきらめきはスターライト　B(前方)	11	16	6+着地11	−17	ノ	B	1400	87(70)	−6	36	全	超・A超	1〜6相殺判定(周囲)／1〜着地まで足元無敵／1対投げ無敵／2〜空中判定／18〜27まで派生技に移行可能／持続中相手をすり抜ける／EFC不可能
そのきらめきはスターライト　C(前方)	13	19	6+着地11	−20	ノ	B	1400	87(70)	−6	36	全	超・A超	1〜2相殺判定(周囲)／1〜着地まで足元無敵／1対投げ無敵／2〜空中判定／20〜32派生技に移行可能／持続中相手をすり抜ける／EFC不可能
そのきらめきはスターライト　(上方向)	12	13	25+着地12	−34	上	B	1600	87	−6	40	全	超・A超	1〜11相殺判定(周囲)／1〜着地まで足元無敵／1対投げ無敵／2〜空中判定／19〜25派生技に移行可能／持続中相手をすり抜ける／EFC不可能
そのきらめきはスターライト　B(上方向)	12	16	29+着地12	−41	上	B	1600	87(80)	−6	40	全	超・A超	1〜7相殺判定(周囲)／1〜着地まで足元無敵／1対投げ無敵／2〜空中判定／19〜28派生技に移行可能／持続中相手をすり抜ける／EFC不可能
そのきらめきはスターライト　(上方向)	12	19	33+着地12	−48	上	B	1600	87(80)	−6	40	全	超・A超	1〜4相殺判定(周囲)／1〜着地まで足元無敵／1対投げ無敵／2〜空中判定／19〜31派生技に移行可能／持続中相手をすり抜ける／EFC不可能
(空中)そのきらめきはスターライト　A	9	13	23	—	ノ	B	1600	87(80)	−6	36	全	超・A超	1〜8相殺判定(周囲)／16〜22持続終了まで派生技に移行可能／持続中相手をすり抜ける／動作中に着地した場合着地後硬直11
(空中)そのきらめきはスターライト　B	11	16	23	—	ノ	B	1600	87(80)	−6	36	全	超・A超	1〜6相殺判定(周囲)／18〜27持続終了まで派生技に移行可能／持続中相手をすり抜ける／動作中に着地した場合着地後硬直11
(空中)そのきらめきはスターライト　C	13	19	23	—	ノ	B	1600	87(80)	−6	36	全	超・A超	1〜2相殺判定(周囲)／20〜32持続終了まで派生技に移行可能／持続中相手をすり抜ける／動作中に着地した場合着地後硬直11
そのきらめきはスターライト(方向転換)(➡版&⬅版)	12	13	24	−25	ノ	B	1400	87(80)	−6	36	全	超・A超	動作中に着地した場合着地後硬直20／持続中相手をすり抜ける／硬直差は地上前方版からガードさせたときのもの
そのきらめきはスターライト(方向転換)(⬇版&⬆版&➡版)	12	13	29	−44	上	B	1400	87(80)	−6	40	全	超・A超	動作中に着地した場合着地後硬直20／持続中相手をすり抜ける　➡版のみ硬直30／硬直差は地上前方版からe版をガードさせたときのもの
そのきらめきはスターライト(方向転換)(⬆版&➡版&⬇版)	12	12	17	−16	ノ	B	1400	87(80)	−6	36	全	超・A超	動作中に着地した場合着地後硬直30／持続中相手をすり抜ける／硬直差は地上前方版からガードさせたときのもの
あなたに贈る幸せのかたち(当て身)	3	11	26	—					—		—		1〜2対打撃無敵／2〜18反射判定(前)／14〜被CH判定　持続は当て身可能時間
(空中)あなたに贈る幸せのかたち(当て身)	3	11	27	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜2対打撃無敵／2〜27反射判定(前)／22〜35被CH判定／持続は当て身可能時間
あなたに贈る幸せのかたち(反撃)	0	10	13	—	壁	D	3200	50	−20	26	全	超・A超	動作中無敵　相殺不可能　動作開始後65F間時間停止／空中版は硬直19
切ない想いを受け止めて(1段階目)	17	12	13+着地29	−38	ノ	B	1500	70	−10	36	全	A超	1〜足元無敵／15対投げ無敵／16〜空中判定／着地硬直の9〜15空中判定／ボタンのタメ時間900(10カウント)
切ない想いを受け止めて(2段階目)	17	16	13+着地29	−37	横	C	5000	83	−8	30	立屈	A超	1〜足元無敵／15対投げ無敵／16〜空中判定／着地硬直の9〜15空中判定／ボタンのタメ時間2700(30カウント)
切ない想いを受け止めて(3段階目)	17	10	19+着地29	—	壁	—	12800	70	−10	26	ガ不	—	1〜41対打撃無敵／15対投げ無敵／16〜空中判定／着地硬直の9〜15空中判定／HC不可能／ボタンのタメ時間4500(50カウント)
お願い私をつかまえて　A	—	—	全体38	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜25無敵&相手をすり抜ける／26〜被CH判定／HC&EFC不可能
お願い私をつかまえて　B	—	—	全体44	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜29無敵&相手をすり抜ける／30〜被CH判定／HC&EFC不可能
お願い私をつかまえて　C	—	—	全体55	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1〜38無敵&相手をすり抜ける／39〜被CH判定／HC&EFC不可能
このまなざしはムーンライト(前方)	(暗転)8	—	全体51	+9	横	B	1000×6	91×6	−4×6	25	全	—	暗転〜32被CH判定／2段目以降は3F毎に発生／発生した飛び道具は攻撃を受けても消えない／ロズ キクロスで吸収不可能／空中版全体57／HC&EFC不可能
このまなざしはムーンライト(上方向)	(暗転)4	—	全体69	−17	打	B	1300×7	87(80)×7	−6×7	66	全	—	暗転〜13無敵／14〜17対打撃無敵／暗転〜39空中判定／18〜25被CH判定／49〜55空中判定／2段目以降は4F毎に発生／発生した飛び道具は攻撃を受けても消えない／ロズ キクロスで吸収不可能／硬直差は立ちガードさせたときのもの(相手はぁと)／HC&EFC不可能
抱きしめたいよマーリン!	(暗転)4	4	39+着地25	−17	打(き)	E	4200	70	−10	15	全	—	1〜29無敵／31〜空中判定／動作中被CH判定無し／相殺不可能／当て身不可能／25〜30派生技に移行可能
あの流れ星にお願いを!	2(暗転)49	地面まで	全体95	—	バ	C	6200	50	−20	20	全	—	1〜暗転後53無敵／55〜70空中判定／着地後硬直25／相殺不可能／発生は上空のもの／立ち状態のはぁとに71でヒット
乙女心は不安定なの!	(暗転)68	6	50	−32	バ(垂)	D	15000	50	−20	20	立屈	—	暗転〜83無敵／動作中被CH判定無し／相殺不可能／当て身不可能／暗転後必ず画面中央上空に移動する／攻撃範囲は画面全体／ケズリダメージ1500
乙女心は不安定なの!(EF)	(暗転)67	6	49	—	バ(垂)	—	17800	50	−20	20	立屈	—	暗転〜82無敵／動作中被CH判定無し／ガードクラッシュ効果／相殺不可能／当て身不可能／暗転後必ず画面中央上空に移動する／攻撃範囲は画面全体／ケズリダメージ3000

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
ライトヴェロシティ	ハイジャンプの高さを約1.43倍にする／ハイジャンプの予備動作が3F延びる											
ラスターフォース	23	7	43	—	「壁」「打(き)」	—	2000	83(70)	−8	「26」「15」	—	立ちE、しゃがみEの最大タメヒットorガード時ミルドレッドが出現／データはミルドレッドのもの／ヒットストップ中に発生／データは「立ちE(最大タメ)」「しゃがみE(最大タメ)」
ノーブルフォトン	33	17	全体56	+15	上	C	1800	83	−8	40	全	1〜20被CH判定／34〜AH&EFC可能／弾が当たると5F後に爆発(持続4)／実際の発生は38／弾は相手をサーチする
ジャッジメントレイ	45	5	全体70	+9	強／ノ	C	1200	91(80)	−4	30	全	1〜18被CH判定／34〜AH&EFC可能／21以降必ず発生／23で相手の進行方向にサーチ
ロイヤルオプティクス	16	24	29	−2	壁	E	3000	70	−10	26	全	1〜14被CH判定／27〜AH&EFC可能／持続の13〜は根元の小さい範囲のみ攻撃判定あり
ノーブルフォトン(EF)	12	18	全体36	+14	上	C	1800	83	−8	40	全	1〜14被CH判定／弾が当たると5F後に爆発(持続4)／実際の発生は16／2〜ミルドレッドが動き出す／弾は相手をサーチする
ジャッジメントレイ(EF)	42	5	全体36	—	強／ノ	C	1200	91(80)	−4	30	全	1〜14被CH判定／2以降必ず発生／23で相手の進行方向相手をサーチ
ラスターフォース(EF)	31	6	全体36	—	打(き)	C	2000	83(70)	−8	15	全	1〜14被CH判定／13〜20ミルドレッド無敵／20〜ミルドレッド相手の裏に出現／ミルドレッドは動作終了後自キャラの後ろに戻ってくる
セレスティアルゲート	(暗転)14	10×10	17	−7	上	A	700×10	95×9・83	−2×9・−8	32	全	被CH判定無し／101〜AH&EFC可能／4以降必ず発生
インペリアルディビジョン	(暗転)56	5(11)5(11)5	全体50	+72	強／ノ	C	1200×3	91(80)×3	−4×3	30	全	被CH判定無し／42〜AH&EFC可能／25以降必ず発生(3発とも)／34、50、65で相手の進行方向にサーチ
セレスティアルゲート(EF)	(暗転)5	(8・9)×5	全体86	+14	上	A	700×10	95×9・83	−2×9・−8	32	全	被CH判定無し／暗転後必ず発生／AH不可能
インペリアルディビジョン(EF)	(暗転)12	備考参照	全体75	—	強／ノ	C	1200×6	91(80)×6	−4×6	30	全	持続は4(23)5(9)5(8)5(9)5(9)5／被CH判定無し／暗転後必ず発生／AH不可能
エンジェリックハイロゥ	全体26／効果時間286／自キャラの後ろにミルドレッドが出現／アルカナ(超)必殺技が変化、アルカナ必殺技にラスターフォースが追加(属性効果のラスターフォースは使用不可能)／ミルドレッドが攻撃を受けると115F間アルカナ(超)必殺技などを使用できなくなる／硬直終了後に効果発動(効果は必ず発動する)／キャンセル版硬直0											
ディヴァインプレス	60(暗転)0	200	35	+8	足	A×49・E	200×50	80・100×48・50	0×49・−20	56	全	暗転まで被CH判定／相殺不可能／AH不可能／相手をサーチする／相手の攻撃を受けると、攻撃判定消失

はぁと／愛のアルカナ バルティニアス

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	タメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	3	2	11	−1	弱／ノ	A	500	95(80)	−2	22	全	連／全／J	動作中被CH判定無し
立ちB	8	4	12	±0	中／上	B	1200	91	−4	25	全	全／J	6〜11相殺判定(頭&殴っている腕)
立ちC	10	6	13	+2	強／横	C	2200	83	−8	30	全	全／J	1〜4相殺判定(胸部)
→+B	20	3	18	−4	中／横	B	1500	70	−10	30	立空	全	エクステンドフォース中発生18
→+C	10	3	17	+1	上	C	2400	83(70)	−8	30	立屈	全／J	1〜5相殺判定(上半身)
しゃがみA	4	2	11	−1	弱／下	A	500	95(70)	−2	22	屈空	連／全	動作中被CH判定無し
しゃがみB	6	4	13	−2	中／下	B	1000	91	−4	25	屈空	全／HJ	
しゃがみC	14	1	20	±0	足	C	1900	83	−8	56	屈空	全	7〜29対投げ無敵
ジャンプA	4	6	15	—	弱／ノ	A	600	95(80)	−2	22	立空	全／J	動作中被CH判定無し
ジャンプB	6	4	23	—	中／ノ	B	1500	87	−6	25	立空	全／J	
ジャンプC	12	6	20	—	強／下	C	2200	83	−8	30	立空	全	2〜8相殺判定
ジャンプE	12	6	17	—	強／た	D	2500	83(70)	−8	56	立空	全	10〜22反射判定
ジャンプ中←+B	6	4	17	—	中／ノ(垂)	B	1000	91	−4	25	立空	全／J	1〜2、6〜9相殺判定(1〜2胴体、6〜9突き出した腕)
立ちE	8	10	19	−2	壁	D	2200	83	−8	26	立屈	A必・A超必・AB	8〜17相殺判定(上半身)／動作中被CH判定／1から7F間、属効対応
立ちE(最大タメ)	34	3	35	—	壁	E	2700	83	−8	26	立屈	A必・A超必・AB	31〜43相殺判定(上半身)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間31／鏡版動作27
しゃがみE	9	10	16	±0	打	D	2300	83	−8	66	立屈	A必・A超必・AB	9〜11相殺判定(手)／9〜18反射判定(前上)／動作中被CH判定／1から5F間、属効対応
しゃがみE(最大タメ)	28	4	17+着地12	—	打(き)	E	2900	83	−8	15	立屈	A必・A超必	33〜42足元無敵／29〜空中判定／25〜27相殺判定(手)／25〜37反射判定(前上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間21／鏡版動作23
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから66F後に相手が起き上がる(相手はぁと)
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打(き)	—	500・1500	100・50	0・−20	15	64	—	動作中被CH判定無し／2段目のみHC可能
空中投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	72・128	—	動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／縦方向投げ間合いは高さ−24〜104
はーとふるぱんち A	3	1(1)3(15)3	11+着地12	−23	打	「D」「D」「B」	「2000」「1200」「1500」	「70」「91(70)」「87(70)」	「−10」「−4」「−6」	20	立屈・全・全	超必・A超必	1〜3無敵／4〜5対投げ無敵／7〜空中判定／6〜32被CH判定／11〜14派生技に移行可能／根元部分のみ相殺不可能 3段目飛び道具 ※1
はーとふるぱんち B	6	2(1)13(9)3	21+着地12	−38	打	「D」「D」「B」	「2600」「1200」「1500」	「70」「91(70)」「87(70)」	「−10」「−4」「−6」	20	立屈・全・全	超必・A超必	1〜7無敵／8〜10対投げ無敵／11〜空中判定／8〜41被CH判定／17〜22派生技に移行可能／根元部分のみ相殺不可能 ※1
はーとふるぱんち C	8	3(2)13(9)3	31+着地12	−50	打	「D」「D」「B」	「3000」「1200」「1500」	「70」「91(70)」「87(70)」	「−10」「−4」「−6」	20	立屈・全・全	超必・A超必	1〜10無敵／15〜空中判定／11〜45被CH判定／21〜25派生技に移行可能／根元部分のみ相殺不可能 ※1
(空中)はーとふるぱんち A	3	8(9)3	着地後12	—	「上」「上」「打」	「D」「D」「B」	「1800」「1200」「1500」	「70」「70」「87(70)」	「−10」「−10」「−6」	「46」「46」「20」	全	超必・A超必	1〜4無敵／5〜31被CH判定／8〜11派生技に移行可能 ※1
(空中)はーとふるぱんち B	5	11(9)3	着地後12	—	「上」「上」「打」	「D」「D」「B」	「2200」「1600」「1500」	「70」「70」「87(70)」	「−10」「−10」「−6」	「46」「46」「20」	全	超必・A超必	1〜6無敵／7〜37被CH判定／11〜16派生技に移行可能 ※1
(空中)はーとふるぱんち C	6	11(9)3	着地後12	—	「上」「上」「打」	「D」「D」「B」	「2600」「2000」「1500」	「70」「70」「87(70)」	「−10」「−10」「−6」	「46」「46」「20」	全	超必・A超必	1〜7無敵／8〜38被CH判定／12〜17派生技に移行可能／根元部分のみ相殺不可能 ※1
はーとふるぱんち(追加)	15	5	29	—	た	B	1500	87	−6	56	全	超必・A超必	1〜24被CH判定／飛び道具判定／動作中に着地した場合、着地後硬直12
鉄拳ぱんち A	12	4	15	+9	強／横	D	2200	83	−8	30	全	超必・A超必	1〜15被CH判定
鉄拳ぱんち B	17	6	16	+4	横	D	2500	83	−8	36	全	超必・A超必	1〜22被CH判定
鉄拳ぱんち C	26	12	13	+4	壁	E	3000	83	−8	26	全	超必・A超必	1〜37反射判定(1〜22後上、23〜37前)／1〜37被CH判定／23〜37足元無敵／18〜25相殺判定(上半身)／相殺不可能
鉄拳ぱんち(←↙↓↘→+C版)	34	8	36	−21	足(垂)	D	1500	83(70)	−8	56	立空	—	34〜57ダウン状態／58〜無敵／相殺不可能／HC不可能
りぼんびーむ A	21	6	15	+6	中／た	B	1500	87(70)	−6	56	全	—	1〜5対投げ無敵／1〜9&24〜30足元無敵／10〜23下半身無敵／6〜30空中判定／動作中被CH判定／飛び道具判定
りぼんびーむ B	26	6	13	+8	中／た	B	1500	87(70)	−6	56	全	—	1〜5対投げ無敵／1〜7&28〜31足元無敵／8〜27下半身無敵／6〜31空中判定／動作中被CH判定／飛び道具判定
りぼんびーむ C	29	9	5	+13	中／た	B	1500	87(70)	−6	56	全	—	1〜5対投げ無敵／1〜6&30〜33足元無敵／7〜29下半身無敵／6〜33空中判定／動作中被CH判定／飛び道具判定
必殺きっく	22	着地まで	着地後8	+14	た	D	2100	83	−8	56	立空	超必・A超必	硬直差はA版を最低空で立ちガードしたときのもの／キャンセルは着地後1まで可能
すっごいはーとふるぱんち	(暗転)2	3・12(9)3	31+着地17	−54	ノ・打・打[打(き)(垂)]	C・D・B	2000・2000・1500[2000・300×13・3000]	95・83・87[95×14・50]	−2・−8・−6[−2×14・−20]	32・20・20[32・22×13・12]	立屈・全・全[—]	A超必	暗転後4まで無敵 暗転後5対投げ無敵&足元無敵／暗転後6〜空中判定 暗転後36まで被CH判定／1段目相殺不可能／1段目ヒット時のみ[ ]内のデータになる 根元ヒット時15段目のみ各種キャンセル可能
(空中)すっごいはーとふるぱんち	(暗転)4	3・12(9)3	着地後17	—	打・打・打[打(き)(垂)]	A・D・B	300・2000・1500[300×10・5000]	95・83・87[95×10・50]	−2・−8・−6[−2×10・−20]	22・58・20[22×10・12]	全	A超必	暗転後6まで無敵／暗転後38まで被CH判定／1段目ヒット時のみ[ ]内のデータになる／根元ヒット時11段目のみ各種キャンセル可能
愛の鉄拳ぱんち	(暗転)10	8	18	+1	壁	D	5000	50	−20	26	立屈	A超必	暗転後4まで対打撃無敵／動作中被CH判定無し／相殺不可能
すっごい必殺きっく	(暗転)7	着地まで	着地後32	−12	た	D	5000	50	−20	20	立空	A超必	暗転〜6対投げ無敵／動作中被CH判定無し／相殺不可能／キャンセルは着地後1まで可能／硬直差は最低空で出した場合のもの(相手はぁと)
とにかくすっごい愛の鉄拳ぱんち	(暗転)5	15	「30」「47」「48」+着地20	—	壁	—	「8000」「10000」「12000」	50	−20	26	全	—	暗転後19まで無敵／動作中被CH判定無し／相殺不可能／当て身不可能／壁受け身不可能ガードクラッシュ効果／ヒットストップ48／暗転中レバーを回すと3段階にパワーアップ／データは「通常」「2段階」「3段階」のときのもの／ケズリダメージ「1200」「1600」「2000」
とにかくすっごい愛の鉄拳ぱんち(EF)	(暗転)5	備考参照	着地後18		壁	—	「8000・5600」「10000・7000」「12000・8000」	50・50	−20・−20	60・26	全	—	暗転後〜持続中無敵／6〜相手をすり抜ける／動作中被CH判定無し／相殺不可能／当て身不可能／壁受け身不可能／ガードクラッシュ効果／ヒットストップ48／1、2段目の持続:壁に到達するまで／暗転中レバーを回すと3段階にパワーアップ／データは「通常」「2段階」「3段階」のときのもの／ケズリダメージ「1200」「1600」「2000」

※1:データは「1段目根元部分」「1段目持続部分」「飛び道具部分」／根元部分が当たると持続部分は当たらない／硬直差は根元部分のみガードしたときのもの

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	タメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
フェンガリ	ジャンプの落下速度を遅くする(最大184継続)／1度のジャンプ中に1回のみ使用可能											
トラペズィオ	立ちEとしゃがみEの属効対応中に全身に反射判定を付加(立ちEは前、しゃがみEは前上に反射)											
ロズ スフェラ	26	—	全体44	+7	中／上	B	1500	87(70)	−6	25	全	1〜11被CH判定／33〜AH&EFC可能／22以降必ず発生／相手をサーチする／反射可能
ロズ トクソ	19	5	30	±0	強／横	C	2200	83	−8	30	全	1〜11被CH判定／27〜AH&EFC可能／攻撃を受けた次のフレーム攻撃判定消失
ロズ キクロス(当て身)	9	22〜142	10	-					—	—	-	1〜30被CH判定 持続は当て身可能時間 ボタン押しっぱなしで当て身時間を延長可能／ボタン離し後10で動作終了
ロズ キクロス(飛び道具)	28	—	全体31	+32	上	B	1000×3	91×3	−4×3	25	全	動作中被CH判定無し 23〜AH&EFC可能／1〜21飛び道具を吸収可能／相手をサーチする／反射可能
トリス スフェラ	(暗転)15		全体45	+9	中／上	B	1200×3	91(70)	−4	25	全	動作中被CH判定無し／22〜AH&EFC可能 11以降必ず発生／2発目23F、3発目31Fで発生／相手をサーチする／反射可能
ウラニオ トクソ	(暗転)30	2×33	23	+9	強／横	C	400×8・300×25	95×32・70	−2×32・−30	30	全	動作中被CH判定無し／82〜AH&EFC可能／攻撃を受けた次のフレーム攻撃判定消失／総ケズリダメージ1100
エクリクシ	全体26／効果時間264／アルカナ超必殺技でキャンセル可能な必殺技をアルカナ必殺技でキャンセル可能になる(超必殺技は対象外)／硬直終了後に効果発動(効果は必ず発動する)／キャンセル版硬直0											
イリオス スフェラ	(暗転)40	—	全体114	—	打(き)	E	10000	50	−20	25	立屈	ヒットストップ48／相殺不可能／AH&EFC不可能／飛び道具部分反射判定(玉の周り)／19以降必ず発生／相手をサーチする／ケズリダメージ2000／ロズ キクロスで吸収不可能

冴姫／雷のアルカナ ヴァンリー

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	3	2	11	−1	弱／ノ	A	500	87(70)	−6	22	全	連／全／J	動作中被CH判定無し
立ちB	6	3	19	−7	中／下	B	1100	91(80)	−4	25	屈空	全／J	2〜5相殺判定(2〜3両足、4〜5ひざ)
立ちC	14	4	18	−1	強／横	C	2200	83	−8	30	全	全／HJ	1〜13相殺判定(胴体)／2〜13空中判定
➡+B	8	2	18	−5	中／横	B	1300	91	−4	25	全	全／J	
➡+C	11	3	25	−7	強／ノ	C	2300	83(70)	−8	30	立屈	全／J	
しゃがみA	4	2	11	−1	弱／下	A	500	95(70)	−2	22	屈空	連／全	動作中被CH判定無し
しゃがみB	7	4	17	−5	中／下	B	1000	91	−4	25	屈空	全／HJ	
しゃがみC	15	9	18	−6	足	C	1600	83(70)	−8	56	屈空	全	9〜29低姿勢／1〜23被CH判定
ジャンプA	5	6	12	—	弱／ノ	A	600	95(80)	−2	22	立空	全／J	動作中被CH判定無し
ジャンプB	6	3	23	—	中／ノ	B	1400	87	−6	25	立空	全／J	
ジャンプC	8	3	25	—	強／上	C	2200	83	−8	30	立空	全	1〜2相殺判定
ジャンプE	11	6	29	—	壁	D	2400	83(70)	−8	26	立空	全	
ジャンプ中⬅+B	7	4	17	—	中／ノ(垂)	B	1000	91	−4	25	立空	全／J	7〜10相殺判定(肘)
ジャンプ中下方向+B	20	着地まで	—	—	中／た	B	1500	87(70)	−6	56	立空	A必・A超	
ジャンプ中下方向+C	14	着地まで	着地後1	—	中／下	B	1500	87(70)	−6	25	全	A必・A超	
立ちE	11	9	17	−3	壁	D	2400	83	−8	26	立屈	A必・A超	動作中被CH判定／1から4F間、属効対応
立ちE(最大タメ)	34	4	25	—	壁	E	2900	83	−8	26	立屈	A必・A超	32〜33相殺判定(ひざ)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間25／鏡版動作26
しゃがみE	14	6	19	−2	打	D	2500	83	−8	66	立屈	A必・A超	12〜13相殺判定(足)／12〜19反射判定(前上)／動作中被CH判定／1から4F間、属効対応
しゃがみE(最大タメ)	28	6	16+着地11	—	打(き)	E	3200	83	−8	15	立屈	A必・A超	30〜46足元無敵／29〜空中判定／26〜27相殺判定(足)／26〜33反射判定(前上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間20／鏡版動作24
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから66F後に相手が起き上がる(相手はぁと)
ニュートラル投げ	5	1	23	—	強	—	300・500・1200	100×2・50	0×2・−20	—	64	—	動作中被CH判定無し／3段目のみHC可能／発生4F以内の技がつながる
空中投げ	3	1	23	—	壁	—	500・1500	100・50	0・−20	26	64・96	—	動作中被CH判定無し／2段目のみHC可能／縦方向投げ間合いは高さ−24〜72
クラウ・ソラス　A	4	2	25+着地16	−19	上	D	2200	83	−8	22	立屈	超・A超	1〜2対投げ無敵／1〜2上半身無敵／3〜5下半身以外やられ判定無し／3〜空中判定／1〜22被CH判定／相殺不可能
クラウ・ソラス　B	6	3	28+着地16	−23	上	D	2400	83	−8	22	全	超・A超	1〜5無敵／5〜空中判定／6〜23被CH判定／相殺不可能
クラウ・ソラス　C	8	3(8)2	22+着地16	−27	上・打	D	800・2200	95・83	−2・−8	22	全	超・A超	1〜7無敵／8〜10対打撃無敵／7〜空中判定／硬直差は1段目のみガード時のもの
ブリューナク　A	13	7	15	+1	強／横	D	2200	83	−8	28	全	超・A超	13〜21足元無敵／12〜24空中判定
ブリューナク　B	18	9	12	+2	強／横	D	2500	83	−8	28	全	超・A超	18〜28足元無敵／17〜29空中判定／16〜17相殺判定(突き出した足)
ブリューナク　C	24	11	16	−3	壁	E	3000	70	−10	26	立屈	超・A超	1〜21対投げ無敵／4〜21、24〜36足元無敵／23〜37空中判定／14〜23相殺判定(14〜21頭と足元以外、22〜23突き出した足)／相殺不可能
(空中)ブリューナク　A	11	7	17	—	強／横	D	2200	83	−8	28	全	超・A超	動作中に着地した場合着地後硬直7
(空中)ブリューナク　B	14	9	17	—	強／横	D	2500	83	−8	28	全	超・A超	12〜13相殺判定(突き出した足)／動作中に着地した場合着地後硬直7
(空中)ブリューナク　C	23	11	16	—	壁	E	3000	70	−10	26	全	超・A超	13〜22相殺判定(13〜20頭以外、21〜22突き出した足)／相殺不可能／動作中に着地した場合着地後硬直8
ゴームグラス　A	8	2	24	−10	上	B	500・100×6・2500	95(80)・100×6・83	−2・0×6・−8	35	屈空	超・A超	1〜7足元無敵／1段目相手を引き寄せる／1段目ヒット時のみ2段目に移行／5段目のデータ、持続:2、硬直:15+着地後1／5段目のみ各種キャンセル可能
ゴームグラス　B	6	2	24	−10	上	B	500・100×6・2500	95(80)・100×6・83	−2・0×6・−8	35	屈空	超・A超	1段目相手を引き寄せる／1段目ヒット時のみ2段目に移行／5段目のデータ、持続:2、硬直:15+着地後1／5段目のみ各種キャンセル可能
ゴームグラス　C	4	2	24	−10	上	B	500・100×6・2500	95(80)・100×6・83	−2・0×6・−8	35	屈空	超・A超	1段目相手を引き寄せる／1段目ヒット時のみ2段目に移行／5段目のデータ、持続:2、硬直:15+着地後1／5段目のみ各種キャンセル可能
フラガラッハ　A	12	2	21	—	た	D	2600	83(70)	−8	56	立空	超・A超	1〜13被CH判定／動作中に着地した場合着地後硬直11
フラガラッハ　B&C	16	2	19	—	た	D	2600	83(70)	−8	56	立空	超・A超	1〜17被CH判定／動作中に着地した場合着地後硬直11
オルナ	21	5	22	−5	バ	B	2400	87(70)	−6	20	立空	超・A超	1対投げ無敵＆つま先やられ判定無し／2〜空中判定＆足元無敵／8〜25被CH判定／ヒットorガード時、着地後硬直17に移行
ルアハ	—	—	全体30	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3〜20対投げ無敵＆相手をすり抜ける／18〜HC＆EFC可能／動作中被CH判定
リア・ファイル	(暗転)6	2×3(8)2×3(13)2・2(1)1	27+着地13	−17	上×2・下×6・上・打(き)	A×8・D	500×9・3000	95×9・70	−2×9・−10	30×8・22・15	全	A超	暗転〜7無敵／7〜16、21〜36、40〜空中判定／6〜11、20〜25、39〜42、44相殺判定(後方以外)／動作中被CH判定無し／9段目ヒット時のみ10段目発生
(空中)リア・ファイル	(暗転)4	2・2(6)2(4)2・2(6)2	着地後8	—	上×6・た	A	500×6・3500	95×6・70	98%×6・−10	30×6・56	立空	A超	暗転〜3無敵／4〜7、14〜15、20〜23、30〜31相殺判定(後方以外)／動作中被CH判定無し／6段目ヒット時のみ7段目発生／6段目まで復帰補正乗算
エル・イードヴァル	(暗転)7	3×4・1	4+着地18	±0	強／横×4・壁	A×4・D	700×4・3000	95×4・70	−2×4・−10	30×4・26	全	A超	暗転後〜22足元無敵／7〜19相殺判定(前足)／7〜23空中判定／5段目のみHC可能／空中版は硬直14、動作中に着地した場合は着地後硬直5
ガルフ・ダグザ(移動)	(暗転)6	27	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	暗転〜24無敵／持続が相手に接触した次のフレームで攻撃部分へ移行可能
ガルフ・ダグザ(攻撃)	6+4	—	—	備考参照	中／下・強／下・強／ノ×2・バ・打(き)・ノ×4・壁	A×4・D×2・—	備考参照	95×9・50・50	98%×9・80%・80%	30×4・20・25・60×4・26	屈空×2・全×6・—	—	動作中被CH判定無し／11段目壁受け身不可能／1〜5段目ヒットorガードor相殺時次の攻撃へ派生可能／発生は最速で出した場合のもの／6段目ヒット時のみ7段目以降派生可能／ガード時5段目を入力すると自動的に6段目が発生(ヒット効果「バ」、復帰不能20、その他変化無し)／硬直差は1段目止め−6、2段目−9、3段目−8、4段目−7、6段目−10／攻撃力は500×4・2000・3000・500×2・1500・2000・8000／11段目発生(暗転)6／1〜5段目EFC可能／全段、復帰補正乗算
ガルフ・ダグザ(EF)(移動)	(暗転)6	27	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	暗転〜24無敵／持続が相手に接触した次のフレームで攻撃部分へ移行可能
ガルフ・ダグザ(EF)(攻撃)	4	—	—	備考参照	中／下・強／下・強／ノ×2・バ・打(き)・ノ×10・壁	A×4・D×2・—	備考参照	95×10・70・95・70・95×3・0	98%×10・90%・98%・90%・98%×3・−100	30×4・20・25・60×10・26	屈空×2・全×6・—	—	動作中被CH判定無し／17段目壁受け身不可能／1〜5段目ヒットorガードor相殺時次の攻撃へ派生可能／6段目ヒット時のみ7段目以降派生可能／ガード時5段目を入力すると自動的に6段目が発生(ヒット効果「バ」、復帰不能20、その他変化無し)／硬直差は1段目止め−6、2段目−9、3段目−8、4段目−7、6段目−10／攻撃力は500×4・2000・3000・200・800・200・1000・500・2000・300・2300・2500×2・16000／17段目発生(暗転)8／1〜5段目アルカナブレイズでキャンセル可能／最終段以外、復帰補正乗算

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
ファリィム	立ちEとしゃがみEの属効対応中に相殺判定(全身)を付加											
エンスィーム	フロントステップの1〜5相殺判定(全身)を付加											
スカルト エルム	40	1×5	全体59	+10	上(垂)	B	500×5	95×5	−2×5	26	全	1〜14被CH判定／相殺不可能／42〜AH＆EFC可能／19で相手の位置をサーチ＆必ず発生／2、4段目ケズリ無し
クリィーオフ	12	2	51	−3	壁	E	3200	70	−10	26	全	1〜11対打撃無敵／動作中被CH判定無し／相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能
フェアルグ ロルグ	(暗転)36	備考参照	全体35	—	上	B	500×15	95×15	−2×15	26	全	持続は1×5(17)1×5(17)1×5／動作中被CH判定無し／相殺不可能／攻撃を受けた次のフレーム攻撃判定消失／3で相手の位置をサーチ／2、4、7、9、12、14段目ケズリ無し／ボタン押しっぱなしでディレイ可能(最遅暗転後215)／ボタン離して8で発生／xzaxza版ヒットorガード時相手を引き寄せる
エムローン エナッド	(暗転)7	1(4)×9・1	30	−5	上(垂)	B	700×10	95×9・50	−2×9・−20	26	全	動作中被CH判定無し／相殺不可能
キァルト ヴェルサ	全体26／効果時間223／地上ガード時に相殺が発生／硬直終了後に効果発動(効果は必ず発動する)／キャンセル版硬直0											
ブロデュール アナム	(暗転)71	31	全体40	—	バ	E	10000	50	−20	20	立屈	ヒットストップ48／相殺不可能／AH＆EFC不可能／ケズリダメージ2000／ロズ キクロスで吸収不可能

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第9回

弊誌Geek編集長のコラム。今回は、「15周年特集」と、新人問題について。若年層の人口そのものが少ないという問題はあれど、もう少しどうにかなるはず!

若手不足に悩むシューティング業界と若手育成
(まずは声かけから始めてみては?)

杉田 哲朗
1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。一応マスコミ業界に属するにもかかわらず、人見知りでなかなかゲーセンコミュニティに入っていけない引き籠り系編集長。

鉄拳シリーズ15周年、ケイブ創立15周年と15周年が重なった号になりました。15年といえば、生まれた子供が高校生になる年月です。私のようなオヤジにとっては、重い、重過ぎる事実であります。

業界が歴史を重ねていくと、気になるのはプレイヤーの世代のこと。若い世代が入ってこないとお先真っ暗なわけですが、シューティング系有名店舗Ｇａｍｅ inえびせんのえび店長が来ていたので話を聞いてみました。

曰く、シューティングの(この場合はハイスコア業界を強く意味するとは思いますが)業界では若手の不在具合が深刻。10年のキャリアを持つユセミ氏クラスが若手に相当。後が続いていない。

シューティングにおいては、度身に着けたテクニックが新作にも通用する。若手がトップ層に追いつけず、離れてしまうということが原因の一つとして挙げられていました。

ある程度は新陳代謝が無いと、若手が希望を持てないということでしょうか。

また、弊誌ハイスコア集計、ケイブ公式ＤＶＤ採用争いに起因して、ハイスコアを指向する価値観が強く支配する中で、テクニック、パターンに関しての秘密主義が生まれ、新規参入を阻む空気がただよう、そんな事情も関係している。

しかし、それではプレイヤーは減る一方。若手の参入が無いと、シューティングというジャンル自体の将来も危ない。

そうした危機感から、店舗、プレイヤー主導で啓蒙的イベントを開催したり、秘密主義を解いて、ノウハウを公開し、若手を育てていこうという機運が高まっている。

ケイブシューティングの移植版は2万本～3万本売れる。そのユーザーを何とかゲームセンターに呼び込めないか。そんなことを考えているということでした。

悩み多きシューティング業界を尻目に、意外にも若手の獲得に成功しているのがぷよぷよ業界。携帯アプリ版、家庭用版を入り口に、イベントの開催を聞き知ったところからアーケード版にまで人口の流入があり、イベントは盛況。古参と若手との交流、そしていい形での世代間対立構造が、そして次の世代へと受け継ぐ礎が出来ているとのことです。

ゲーム性に起因した違いはあるかもしれませんが、若手の参入、育成を促すことを、店舗、古参プレイヤーが意識してかかわっていく。そうした活動が、ゲームの種類を問わず今求められているのかもしれません。もちろん本誌にも当てはまることですが。

好きなアーケードゲームが存続していけるよう、新顔への声かけから始めてみるというのはいかがでしょうか?

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

EDITOR's NOTE

●予告通り闘劇'10の種目が発表となりました。今年の闘劇はいつにも増して動きがありそうです？ まだいろいろと決まっていないことが多いのですが、今は対象種目の練習に励みつつ、続報をお待ちください。（杉田）

●今号から情報解禁になったLoVⅡ次Ver。本誌発売日は冬の京都でふぁん散歩Ⅱイベントの真っ最中。今後も話題に事欠かないLoVⅡに期待です！ 次号はNEOGEO20周年記念特集号。世間的には餓狼2以降の格ゲーの印象が強い気もしますが、アクの強いSHTやアクションが多くて好きでした。（霜田）

●ケイブさんの15周年企画記事に参加しました。当たり判定誕生秘話とか、普段聞けないような話が満載で満足。自分はあまりSHTがうまくないので、クリアの思い出があるタイトルは無いんだけど、『ガルーダ1』はそんな俺でも結構先まで進める難度調整で、楽しかった記憶が。（無頼伝・itakyo）

●増刊『ブレイブルー コンティニュアム・シフト』と本誌『アルカナ3』の技データ集を作業。どちらも凝った仕様が多く正直頭が痛くなるほどの情報量ですが、闘劇'10のタイトルにも決まったことですし、研究に役立てていただければと。あ、増刊は2月17日に発売予定です。（河野）

●私事で大変恐縮ですが、今月号の製作を最後に編集部を辞めることになりました。編集として約3年、さまざまな経験をさせていただき、人間としても成長できたかと思います。関わらせていただきましたすべての方々に、この場をかりてお礼申し上げます。本当にありがとうございました。（高瀬）

●ポップンミュージックの新作が稼働して、さらなる盛り上がりを見せているBEMANIシリーズ。『ⅡDX』、『ポップン』と続き、次は『ギタドラ』あたりでしょうか。以前、ロケテで見た『ギタドラ XG』は難しそうだったけど、演奏感はこれまでのシリーズよりありそうで面白そうです。（井川）

●あのね、もう無理！ まともな社会生活とかホント無理だから。今月は鉄拳特集とケイブ特集の両方にガッツリかかわって、いつも以上の地獄到来。その代わり、自分のやりたかったことはかなり達成できたとは思う。今号の特集のために、いろいろ無理を聞いてくださった皆さんに、心からの感謝を。（松浦）

●年が明けてからほとんど家に帰っておりません。帰ったとしても洗濯して着替えを持って編集部へととんぼ返りです。そして夜中の「レッドブル」はヤバいです。最近一部編集部員とライターの間でこの"ヤバい飲み物"が大流行。今月は生きてたけど、来月は生き残れるかなぁ……。（尾崎）

●今号は鉄拳特集！ 昔のことを調べてたら色々思い出して、一人で感慨にふけったりしてました。鉄拳1のころは小学生……うーむ歴史を感じます。あと、締め切り前に風邪引いて悶絶。ビーマニの方は残る未AAAが卑弥呼とREDに！ あの皿無理だろ……常識的に考えて。（タケヤマ）

●29歳の誕生日目前に郷里大輔氏死の訃報が。心よりご冥福をお祈り申し上げます。しばらくゲーセンから遠ざかってたけど、この機会に平八カードでも作ろうかしら。『アルカナ3』もやりたいし。展開が早い上にコンボが難しくて厳しいけどアンジェのためならがんばれる！（KEN）

●攻略以外でシューティング関連の特集記事は、振り返ってみれば創刊準備号以来!? 企画段階から若干違った形になったとはいえ、なんとか「ケイブ特集」を実現できて一安心。大変、お忙しい中でインタビューに応じていただいたIKD氏、並びにご協力をいただいた関係者の皆様、本当にありがとうございました。（伊勢猫）

●『KOF SKY STAGE』の対戦モードは、対戦を重ねたり、人が対戦しているのを見ていくと、戦術が膨らみ放題！ 友人と対戦すると、最高に盛り上がれるツールです。ちょっと新たな刺激が欲しいときなどに、知人友人と何度か遊んでみることをオススメします！（ちくわ）

●祝！ ポップンせんごく列伝稼動！ いろはが大好きな自分としては久々に和をテーマにした作品なので期待大ですよ。毎作変更されるシステムボイスですが今作は何と……な方でびっくり。某スポーツ漫画が好きな人は注目ですよ！ 今年もBEMANIシリーズで盛り上がりましょ。（はなだ）

●2D格闘ゲーム最強のデータ量を誇る『アルカナ3』のフレーム表をなぜか一人で作るというを大仕事を任され、正月早々地獄を味わいました（涙）。まあ、無理すぎて結局1キャラKYOくんに助っ人してもらいましたが……。って、来月は後編あんの!? むr。（がーくん）

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭／河野 淳一
■編集スタッフ　高瀬 康次／井川 史也／松浦 恵介／尾崎 貴也
■編集協力（五十音順）　age／杏野はるな／伊勢猫／ウメハラ／がーくん／カイゼルちくわ／蟹味噌／KYO／京城／げっつ☆先生／KEN／ケンちゃん／C・LAN（トリスター）／タケヤマ／田渕健康（トリスター）／パチ／はなだ／ハメコ。／よるよる／RED
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／倉持結香／高山瑞季／葉生田采丸
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■企画宣伝　松永 智史／田代 靖裕
■編集総務　須藤 史紀／時田 寛子
■放送局プロジェクト　兎束 龍憲
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平

月刊アルカディア3月号［No.118］
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.118
第11巻 第3号 通巻第118号 平成22年3月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11447-03
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
Web Site http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail arcadia-contact@arcadiamagazine.com

NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

20年の軌跡を振り返る!
これまでのNEOGEO、これからのNEOGEO
NEOGEO20周年特集!

特別付録
悠久の車輪 PRオリーヴ
(Illustrator by F.S)

NEXT NUMBER 2010年4月号は

2010年2月27日(土)発売予定
定価980円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com) http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂) http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
5月号（2010年3月30日発売）への投稿もよろしくお願い致します!
6月号（2010年4月30日発売）への投稿もよろしくお願い致します!

各コーナーへの投稿締め切り

5月号／2月15日(月)必着
6月号／3月15日(木)必着
7月号／4月14日(金)必着

月刊アルカディア ARCADIA No.118 発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-03

4910114470308
00838